Vol.140

『FFIX』発表！『ドラクエVII』最新情報！ 超人気2大RPGがここに集結!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年4月14日発行（隔週金曜日発行） 第6巻第10号通巻136号

電撃PlayStation

プレイステーション

2000 4/14

定価490YEN



2大RPG対決

ファイナルファンタジーIX

クリスタル、黒魔道士、飛空艇……今世紀最後の『FF』はファンタジー色満載！

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

堀井雄二氏、山名学氏、真島真太郎氏が初めて語った、衝撃の真実がここに！

100万台突破記念特別プレゼント

PS2ソフト＆周辺機器が200名に当たる！

総力特集24P

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

第2部終盤までをディープに攻略！
必ずエンディングが見られる
最短クリアへの道を徹底指南!!

エヴァーグレイス
デッド オア アライブ 2
真・三國無双
RED
アーマード・コア2

徹底攻略

ETERNAL RING
鉄拳TAG TOURNAMENT
リッジレーサーV
ベイグラント ストーリー
聖霊機ライブレード
決戦

『プレイ! playStation』ファンの皆様へ♥

拝啓

皆様いかがお過ごしでしょーか。お元気にしていますか。

思い起こせば「プレイステーション」が生まれて、もう5年が経ちますね。
「プレイステーション」に初めて電源を入れた時のことを覚えていますか?
初めて画面が立ち上がった時の緊緊張感。初めてコントローラのボタンに
触れた時の心臓の鼓動。♡

まるでこの世には、「プレイステーション」とあなた、そしてハニーしかいない、そんな
気にさえさせる、感動的な出会いでしたね。

あの頃はハニーも19才。まだまだウブでシャイだった私。「おならプー」
なんて恥ずかしくて恥ずかしくて言えませんでした。そんなハニーを「プレイステーション」
と一緒に、時には温かく、時には厳しく見守ってくれましたね。



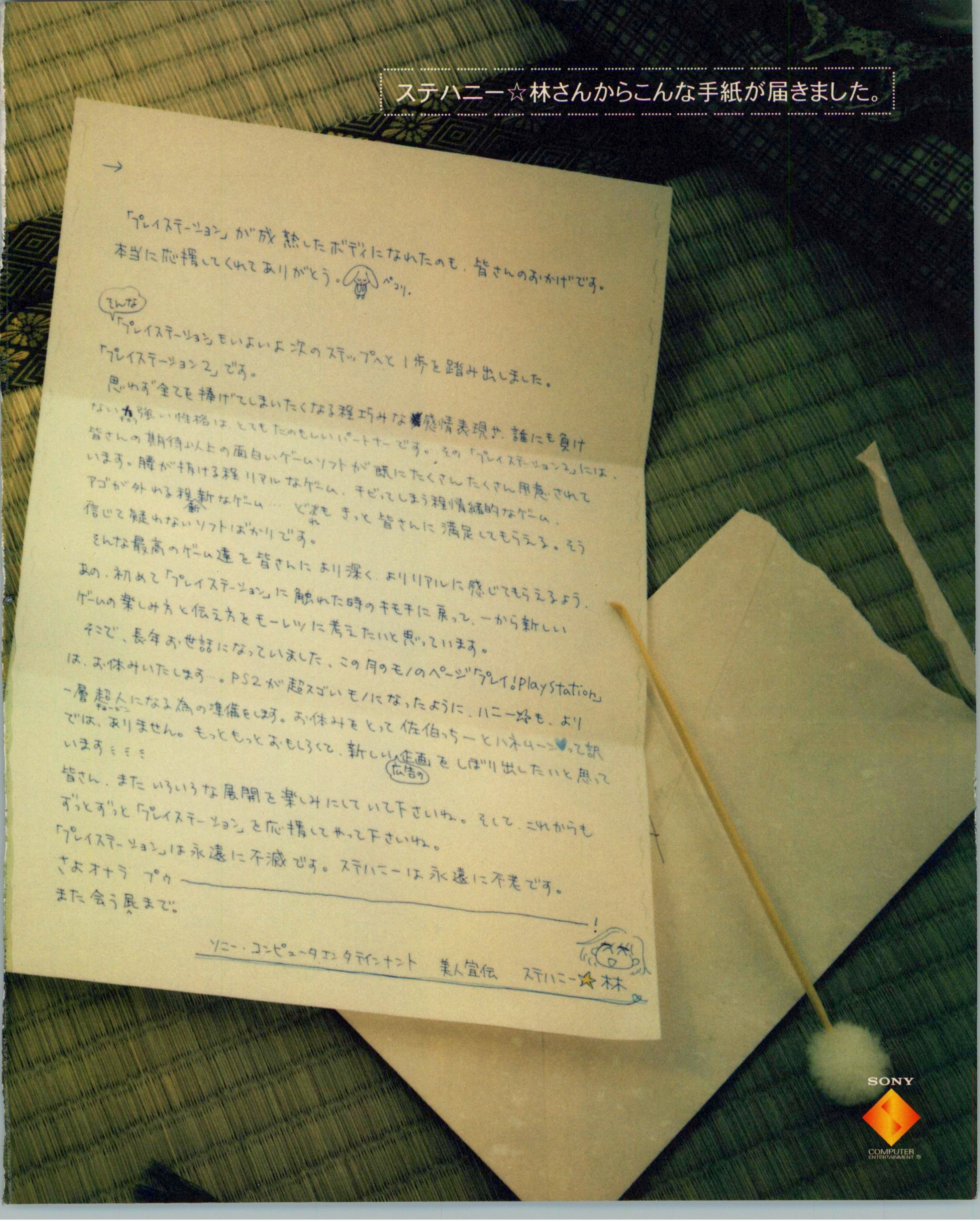
最初のころは「いくぜ100万台」を「いかせて100万回」と間違えてしまったり、
「タコゲーとは、失礼じゃないか!」としかられたり、「デュアルショック」は実は、ブルルンと
ブルルン親子が揺らしていたという事実が発覚したり。本当にいろいろなことが
ありましたね。

でも、いつだって、新しいソフト達や、新しい遊びを産み出してこれたのも、
それを、心を込めてお伝えしてこれたのも、皆さんが応援してくれたからです。
皆さんが「プレイステーション」とゲーム達とハニーをこよなく大切に思ってくれている
からです。

「プレイステーション」も今では世界的な大スター☆（もちろん、ハニーの宇宙的な
スターっぷりにはまだまだ追いついていませんが）
ハニーも今では21才。下の方の毛もすっかり生えそろい、おならプーだろーが、
ハナゲファイヤーだろーが、怖い物など何もありません。こんなに、ハニーと、

つづく →

ステハニー☆林さんからこんな手紙が届きました。


→

「プレイステーション」が成熟したボディになれたのも、皆さんのおかげです。
本当に応援してくれてありがとう。ペコリ。

（そんな）
「プレイステーション」もいよいよ次のステップへと1歩を踏み出しました。
「プレイステーション2」です。
思わず全てを捧げてしまいたくなる程巧みな感情表現や、誰にも負け
ない程強い性格は、とてもたのもしいパートナーです。その「プレイステーション2」には、
皆さんの期待以上の面白いゲームソフトが既にたくさんたくさん用意されて
います。腰が抜ける程リアルなゲーム、チビってしまう程情緒的なゲーム、
アゴが外れる程斬新なゲーム…どれもきっと皆さんに満足してもらえる。そう
信じて疑わないソフトばかりです。
そんな最高のゲーム達を皆さんにより深く、よりリアルに感じてもらえるよう、
あの、初めて「プレイステーション」に触れた時のキモチに戻って、一から新しい
ゲームの楽しみ方と伝え方をモーレツに考えたいと思っています。
そこで、長年お世話になっていました、この月のモノのページ「プレイ！PlayStation」
は、お休みいたします…。PS2が超スゴいモノになったように、ハニー☆も、より
一層超人（ちょーじん）になる為の準備をします。お休みをとって佐伯っちーとハネムーン♡って訳
では、ありません。もっともっとおもしろくて、新しい（広告の）企画をしぼり出したいと思って
います。
皆さん、またいろいろな展開を楽しみにしていて下さいね。そして、これからも
ずっとずっと「プレイステーション」を応援してやって下さいね。
「プレイステーション」は永遠に不滅です。ステハニーは永遠に不老です。
さよオナラ　プウ――――！
また会う日まで。

ソニー・コンピュータエンタテインメント　美人宣伝　ステハニー☆林


PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ASCII
あたりがくるとブルブル震える
「つりコン」が新機能満載で新登場。
釣り気分を盛り上げるハンドルがパワーアップ。
「震え」でしかわからなかった魚の大きさ&種類が
「つりコン2」ではハンドルにかかる重さで
ダイレクトに体感できます。その上ロッド操作も大進化。
キャスティングからバトルまで、コントローラ自体を動かすことで、
思いのままのロッドアクションが楽しめます。
4月6日(木) 発売
釣りゲーム専用アナログコントローラ
つりコン2〈別売〉
標準価格￥5,980〈税抜〉


引きが違う。
4月6日(木)
発売
すべてのバス釣りファンに贈る
バス釣りシミュレーションゲーム、バスランディング2。
実名のフィッシングギアも登場して
お気に入りのタックルがゲームの中でも再現可能に。
しかもフィッシングエリアも倍増。
「湖」に加え「河口」「ダム」「野池」「沼」が新登場。
なんと「陸っぱり」でもフィッシングできる。
バスランディング
大ヒット
30万本突破!!
プレイステーション用ソフト
バスランディング2
標準価格¥6,800〈税抜〉
対応コントローラ:デュアルショック・つりコン・つりコン2
BASS LANDING 2
©2000 ASCII Corp. ©2000 Mark Susinno and Wild Wings,Inc
初回限定 バスランディング2+つりコン2同梱版 同時発売 ¥11,000〈税抜〉
ASCII
株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10


戦術と恋愛シミュレーションが
織りなす、繊細なストーリー。
聖霊機
ライブレード™
シミュレーション
ロープレ
LOVE＆メカ・アクション、遂に誕生!!
2000 3.23
SLPS 02652
標準価格：予価5,800円（税抜）
発売!!
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


PlayStation
超次元融合。
時空を超えた、愛と闘い。
もらえる!
豪華設定資料!!
3月23日発売のプレイステーションソフト「聖霊機ライブレード」に同封されているアンケートハガキにお答えいただいた皆様の中から抽選で豪華設定資料を進呈いたします。
締め切り 平成12年5月20日(消印有効)
練金学が高度に発達した異世界アガルティア…
謎の光に包まれたトウヤは、
この未知空間に導かれ、聖霊機のパイロットとして
全ての元凶<ゼ＝オード>に挑んでいく。
そして、同じ使命をおびた仲間たちとの友情や恋愛、
聖戦をとおし、真の男へと成長する。
ウィンキーサポート TEL 06-6386-7136(平日10:00～17:00)
株式会社ウィンキーソフト URL http://www.winky.co.jp/ ©2000 winky soft
winkysoft


PlayStation®2
祝
ゴルフパラダイス誕生
春だ!!
ゲームだ!!
ゴルパラ
だ!!
ゴルファーがつくれる。コースがつくれる。ストーリーがつくれる。いろんな人と、いろんな楽しみ方ができるゴルフゲームの新定番。T&Eからいよいよ誕生!!

T&E SOFT

このタノシサはハンパじゃない！
日本全国ゴルパラ満開！！

祝 プレステ2誕生

ストーリーモードは一生モノの面白さ

個性豊かな7人のキャラクターから1人を選んで自分だけのゴルファーに育てよう。アマチュアからスタートして、プロテスト、プロトーナメント、ツアー大会など幾多の試合を戦い抜き、あこがれの世界大会マスターエンペリウムで優勝を目指せ！試合に勝てば手に入るパラメータポイントやゴルフギアを使って、自分のプレイスタイルに合わせゴルファーを成長させるんだ。



●キャラメイク画面





キミだけのオリジナルコースも簡単に作れるゾ！

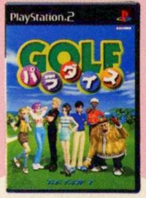
"Genesys-G"は、"プレイステーション 2"だから実現できた世界初の新機能。コースのつくり方はとってもカンタン。コースの種類と難易度を設定するだけでキミだけのオリジナルコースがつくれちゃう。さらにこだわるキミなら、パー数、コース長、バンカー数など13のパラメータを自由に設定して、プロ顔負けの本格的ゴルフコースに挑戦だ！

世界初 コース自動生成システム Genesys-G 搭載！





●全体設定なら、コースの難易度と種類（6タイプ）を選ぶだけで完成します。



標準価格 5,800円（税別）

プレイステーション2 専用ソフト

GOLF パラダイス

プレイステーション2とご一緒にぜひどうぞ。

大好評発売中！

T&Eの最新ゲーム情報をGET!　http://www.tes.co.jp

株式会社 ティーアンドイーソフト

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1～8

一般公開日：4月1日（土）・2日（日）10:00～17:00

●お問い合わせ：東京ゲームショウ インフォメーションデスク TEL 03-5512-3154

会場でゴルパラを体験しよう！ ブースNo.4・中央2


PlayStation 2
TAKARA
EXビリヤード™
4月発売予定
5,800円(税別)
プレイヤー人数：1～2人
ジャンル：テーブルゲーム
本物の手応え、リアルなビリヤードゲームが手軽に楽しめます！
これが本物。
13種類(+α)ものルールを収録！
14-1 Continuous
TAKARA
難関奇問のパズルモード！
自在な視点変更が可能！
史上初、相互体験モードつき！
「EXビリヤード」の中に、アストロール社「アメリカン・アーケード」の体験版を搭載。ピンボールの試遊台でプレイできます。
AMERICAN ARCADE™
アメリカン・アーケード
※画面は開発中のものです。
©2000 ASTROLL CO.,LTD
CHOICE CHANCE キャンペーン
Aコース
「EXビリヤード」で当たる！
6ヶ月連続、毎月3名様（合計18名様）に抽選で、ビリヤードキューの人気モデル『タイプA99-1』を専用ケース付きでプレゼント！〔(株)アダムジャパン提供〕
Bコース
「EXビリヤード」&「アメリカン・アーケード」の両方で当たる！
6ヶ月連続、毎月5名様（合計30名様）に抽選で、1万円分のQUOカードをプレゼント！
パッケージについているバーコードを官製ハガキに貼り、お名前・ご住所・お電話番号とご希望のコース名をご記入のうえ、下記までお送りください。（Bコースは両タイトルのバーコードが2枚必要です。）
応 募 先：〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラCS事業部 EXビリヤードプレゼント テ-3係
応募締切：2000年4～9月の毎月月末（当日消印有効）
※尚、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます
人気のDXシリーズ
DX人生ゲームIII
運命のルーレットをまわすと、第2の人生がスタートします。あらゆる挑戦を乗り越えて、人生の達人を目指そう。
発売中！ 5,800円(税別) 1～4人用
©1960 LINK RESEARCH CORP.
©1999 MILTON BRADLEY COMPANY.
©TAKARA CO.,LTD./Kim Sherbet 1999
東京ゲームショウ2000春
◆前売券：一般1,000円(税込み)
◆当日券：一般1,200円(税込み)
一般＝中学生以上（小学生以下入場無料）
会 場：幕張メッセ
（展示ホール1～8）
一般公開日：4月1日(土)・2日(日)
10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
タカラブースに遊びにきてね
場所：ホール6 中央-3
●お問い合わせ
東京ゲームショウ インフォメーションデスク TEL.03-5512-3154
—あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.2000
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

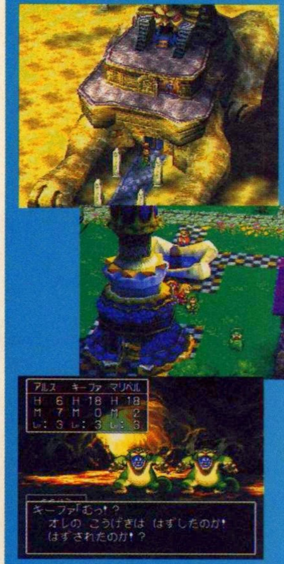
Contents

2000.4.14 Vol.140

TGS2000春に出展予定のタイトルには、データ欄にこのマークがついています！







Game Index

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC2…PS2専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT2…PS2専用マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

PlayStation2 100万台突破記念

5号連続PS2本体プレゼント

第2弾



5号連続プレゼント第2弾の今回は、PS2の出荷100万台突破を記念して、周辺機器やソフトをど～んと大放出。キミのほしい賞品もきっとある!!

PS2周辺機器

1 P2DiPOLE 3名



▲DVD-Videoの5.1チャンネルサウンドを、気軽に体験できるスピーカーシステム。

PS2ソフト

6 鉄拳TAG TOURNAMENT 3名



◀タッグ戦を取り入れることで、より戦略性がUP!

7 DEAD OR ALIVE2 3名



◀アーケードで人気を博したFTGが、PS2に登場。

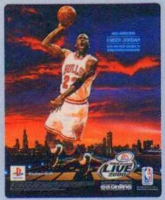
8 EVERGRACE 3名



◀『エターナルリング』に続く、PS2では2タイトル目のRPG。

Goods

15『NBAライブ2000』マイケルジョーダンマウスパット 20名



◀バスケットボールの"神様"、M・ジョーダンのマウスパット。

16『テーマパークワールド』ルービックキューブ 15名



◀昔なつかしいルービックキューブを15名に。

17『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』デジタル原画集 5名



◀パソコンで楽しめる、ファン必携の原画集。

18『DEAD OR ALIVE2』ポストカードセット 3名



▲全国のイトーヨーカドーで『DOA 2』を購入した人に配布されるオリジナルポストカード。豪華6枚組だ!!

PS2本体 20名

PS2本体への応募は5号分の応募券を集めてね!!

PlayStation 2本体のプレゼントに応募するには、電撃PlayStation Vol.138～145(電撃PlayStation-Dは除く)に掲載される応募券①～⑤を、すべて集めることが必要になる。Vol.145(5月26日発売)のアンケートハガキに応募券を貼付すれば、PS2本体プレゼントに応募できるのだ。それまで、応募券は大切に保管しておいてね。なお、バックナンバーに関するお問い合わせは、主婦の友社 本の注文係(TEL.03-5280-7588/月～金9:30～17:30)まで(品切れの場合もあります。ご了承ください)。

これが2枚目の応募券だ!!➡

これが、2枚目の「応募券②」。なくさないようにとっておこう。なお、応募券はコピー不可となっているので注意しよう。

キリトリ✂

DPS
PS2プレゼント
応募券②
(Vol.140)

提供:ナムコ、テクモ、エレクトロニック・アーツ・スクウェア、日本一ソフトウェア、イトーヨーカドー、アスキー、ウエップシステム、メディアエンターテイメント

特別プレゼント!!

総計200名に当たる!!

2 デュアルショック2 10名



▲RCGやFTGなど、2P対戦できるゲームを楽しみたい人は必携！

3 PS2専用縦置きスタンド 10名



▲安定度が増すばかりか、デザイン的にも映える！ こちらは縦置き用だ。

4 PS2専用横置きスタンド 10名

▼こちらは、横置き用のスタンド。キミのPS2をさらにかっこよく演出！



5 PS2専用メモリーカード(8MB) 50名



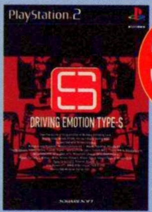
▶そろそろ2枚目のメモリーカードがほしい人も多いはず。なんと50名に！

9 FANTAVISION 3名



◀花火を題材にしたパズルゲーム。チェインを駆使して、300連発！

10 DRIVING-EMOTION TYPE-S 3名



◀スクウェアが贈る本格派ドライブシミュレーション。

11 劇空間プロ野球 3名



◀PS2のスペックでここまでリアルに！ スクウェア初の野球ゲーム。

12 ゴルフパラダイス 3名

簡単にコースを自動生成させられる「Genesys-G」システムを搭載したPS２初のゴルフゲーム。お父さんでも楽しめるかも!?

13 アメリカン・アーケード 3名

ハードスペックを最大限に生かしたピンボールゲーム。ファンにはたまらないクラシックな台が、豊富に用意されている。

14 EXビリヤード 3名

球の回転やラシャの摩擦までも、リアルタイムに計算する本格派ビリヤードゲーム。ちょっと変わった台でのプレイも楽しめる。

DVD-Videoソフト

19 ブレア・ウィッチ・プロジェクト 3名



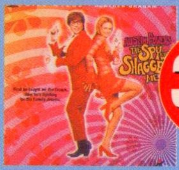
◀あの話題作が早くもDVD化。恐怖のストーリーをPS2で。

20 クリフ・ハンガー 3名



▲スタローン主演、大ヒット山岳アクションのdts対応版だ！

21 オースティン・パワーズ：デラックス 3名



▲アメリカで大ヒットしたコメディ映画の第２弾。全編、パロディとオバカな下ネタギャグが満載！

22 ブギーポップは笑わない evolution.1 3名



▲電撃文庫が原作の人気ＴＶアニメをＤＶＤ化。ＴＶ放映時とは異なるオリジナルバージョンも収録！

23 Di Gi CHARAT Vol.1 3名



▲大好評のうちに放送を終えた、アニメ版でじこ。1～8話＆今や幻の深夜ＣＭも特典として収録！

PSソフト

24 バスランディング2&つりコン2セット 3名

▶バス釣りを題材にした釣りゲームの第2弾。つりコン2とセットで。



25 THRASHER SK8 3名



▲有名スケードボード雑誌が全面協力したスケボーゲーム。２Ｐ対戦などモードも豊富だ。

25 COOL BOARDERS4 3名

▶人気スノボゲーム。シリーズ４作目を迎えて、さらに内容充実！



27 フリートークスタジオ ～マリーのきままなおしゃべり～ 3名



テレカ付

◀人気声優がしゃべりまくるラジオＤＪのＳＬＧ。廉価版の発売を記念して、テレホンカードとセットで。

プレゼントの応募はP.162のアンケートハガキで!!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトや周辺機器は、発売日や販売状況の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。※前号（Vol.138）の読者プレゼントの記事中、『ØSTORY』の出演者「内山理奈」は「平山綾」の間違いです。お詫びして訂正いたします。※諸般の事情により、前回のPS２本体プレゼントの賞品発送が遅れております。予定数を確保ししだい発送いたしますので、当選者の皆様はもうしばらくお待ちください。



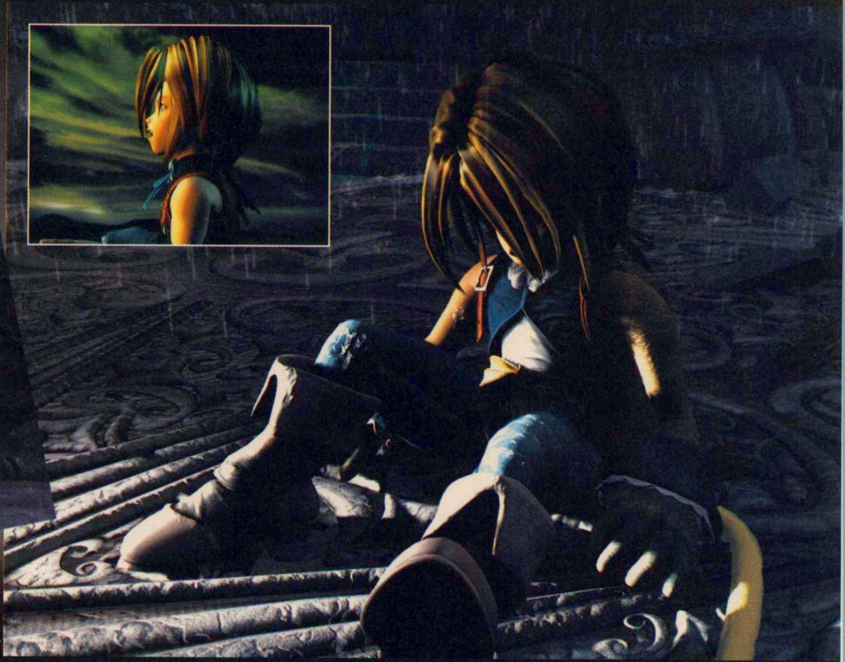
僕…もうだめだよ…。
ここで死ぬんだ…。

2000.7.19

今世紀最大にして最後のファンタジーが静かに幕を開ける……

ファイナルファンタジーⅨ

PS	RPG	FINAL FANTASYⅨ ファイナルファンタジーⅨ	7/19	▶スクウェア ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）



雨に打たれる、黒魔道士の子ども
挫折と失望を含んだ気弱なセリフ
力尽きてしゃがみ込む少年
静けさの中に張り詰めた緊張感が
いきなりクライマックスを予感させる……
クリスタルの存在が密接に
関わってくる世界観など
すべての原点へと回帰を果たし
2000年７月19日
最後のファンタジーが動き始める

FINAL FANTASY Ⅸ™

ファイナルファンタジーⅨ



正統派ファンタジーとしての世界と、『VIII』で培われたCG技術が融合!!待望の『FF』最新作では、ついにクリスタルの伝説が復活する!!







やわらかい色調の親しみやすい『FF』が帰ってきた!



ファンタジーへの回帰

前作『FFⅧ』から1年、早くも最新作『Ⅸ』が、プレイステーションで登場。
近未来的世界観、リアル路線といった最近のシリーズのイメージを払拭し、
『Ⅸ』では待望のファンタジー世界へと回帰する。
それは、『Ⅴ』以来途絶えていた、クリスタル伝説の復活でもある……。

クリスタル復活

シリーズを通し、物語に密接に関わってきたクリスタル。『Ⅴ』で姿を消して以来、久しくシリーズに登場することはなかった。しかし今回の『Ⅸ』でついに復活!! まだ具体的にどう関わってくるかは不明だが、過去のシリーズでの役どころを検証して、その役割の変遷を振り返ってみよう。

FF ●1987.12.18●FC	自然や秩序の象徴として描かれた。世界は水、風、火、土の4つのクリスタルによって守られていた。
FFⅡ ●1988.12.17●FC	『Ⅱ』では魔力の源となって、究極の魔法アルテマを入手するために必要な存在として登場。
FFⅢ ●1990.4.27 ●FC	ジョブチェンジの力の源となった。水、風、土、火の4つのほか、それぞれに対応するダーククリスタルも登場。
FFⅣ ●1991.7.19 ●SFC	光と闇、それぞれに水、風、土、火の4つのクリスタルが登場。力の象徴として各王国に分散されて保管されていた。
FFⅤ ●1992.12.6 ●SFC	水、風、土、火の4種類が登場し、それぞれの力を授かることでチェンジできるジョブが増加していった。



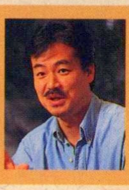




坂口博信氏の語る『FFⅨ』の世界

ちょうど『FFⅨ』が数字1ケタ代の最後の作品になるので、初心に返ってクリスタルをテーマにしたお話にしました。そのためロゴもクリスタルをあしらってます。

基本的に『Ⅶ』や『Ⅷ』のように映像を重視する作り は変わらないのですが、1つ1つのマップをじっくり遊べるよう、意外性に富んだ箱庭的な作りにしてあります。



FINAL FANTASY Ⅸ™

ファイナルファンタジーⅨ

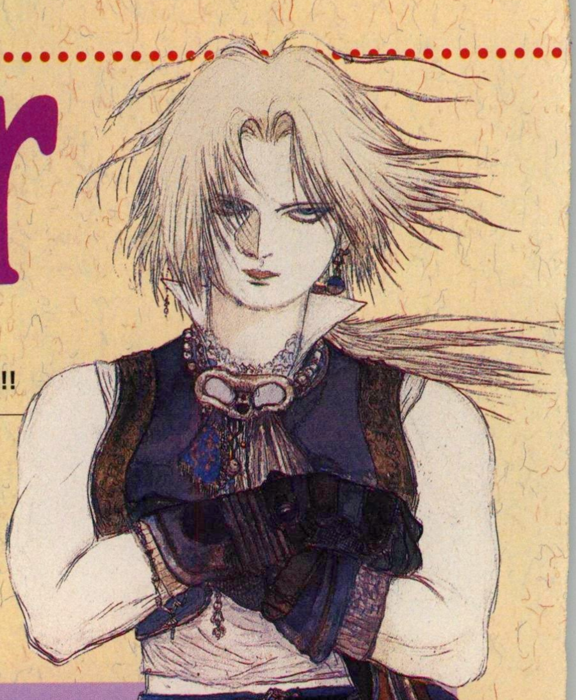
Character

●キャラクター

『FF』シリーズの大きな魅力の1つともいえる、個性豊かなキャラクターたち
最新作となる『IX』では、複数のメインキャラが登場し、それぞれの物語が展開していく…
今回は、そんな中から3人のキャラクターを、天野喜孝氏によるイメージイラストとともに公開!!

キャラクターイラストレーションは天野喜孝氏!!

ファンタジー世界への回帰と、クリスタルの復活を果たした『IX』。しかし原点回帰はそれだけではない。キャラクターイラストも、『VI』までのメインキャラデザインを務めた天野喜孝氏が担当しているのだ。古くからのファンにとっては、ある意味待望の復活といえるだろう。



F F IX 徹 底 追 跡

『FF VIII』からイメージを一新!!

キャラクター

●誰が主人公になるかはプレイヤーしだい

『IX』には複数のメインキャラクターが登場。そうなると思い出されるのが『FF VI』。大勢のキャラクターたちが互いに運命を交錯させ、誰が主人公というワケでもない壮大な物語が描かれていた。『IX』の物語も、誰に自分を投影させるかは自由。プレイヤーそれぞれに異なる主人公が存在する。



◀とくに主人公の設定がされず、さまざまな物語が楽しめた。

●バトルは4人パーティ!?

『VII』、『VIII』と3人だったバトルの人数。だが、スクウェアミレニアムで公開された映像では4人バトルになっていた。さらに派手で迫力のバトルになりそう。

●黒魔道士復活で、ジョブも復活!?

今回公開されたキャラのプロフィールには、騎士や黒魔道士といった明確な〝ジョブ〟らしきものが設定されている。ただし、これらがシステム的にゲームに結びついているかは不明。ジョブチェンジなどができると楽しいが…。



▶黒魔道士は、この『V』以来の登場となるが……。

●3頭身にデフォルメされたキャラ!!

ゲーム上でのキャラは、『VIII』でのリアル頭身から一転、3頭身（?）のかわいらしいSDキャラに。なんとなく、楽しそうな物語を想像させるが……!?



ジタン・トライバル

男	16歳	右利き

尻尾が特徴的な少年!! 腰に下げた武器はナイフ!?

外見からはクールなイメージを受けるが、性格的な設定は謎に包まれているジタン。ポイントは、やはり、チャーミング（!?）な尻尾。腰にさした小振りの得物を見ると、すばしっこい盗賊的な印象を受ける。若さにまかせて〝飛空艇〟や〝姫さま〟をターゲットにするような豪胆な盗賊ではないだろうか？ ただし、『IX』の世界で彼の種族が迫害されているような設定なら、クールな性格ということも考えられる。



▲CGムービーのジタン。ごく普通の少年のイメージ。



▼ゲーム中ではデフォルメされ、かなりかわいらしいイメージ。16歳には見えない？

検証 しっぽの少年といえば？

しっぽのある少年といえば、思い出すのが『VI』に登場したガウ。しかし、イラストや画面写真を見る限り、そこまで精神年齢が幼いようには見えない。どちらかといえば、その盗賊的な印象から、同じ『VI』に登場したロックのほうが、よりイメージが近いように思える。



ロック（FF VI）



ガウ（FF VI）



▲何やら意味深なイメージCG。倒れている理由は……!?

シドと並んで、シリーズで忘れてはならないのがチョコボ。今回も地上の移動手段として登場することが想像できる。できれば、『VII』のような育成要素も復活してほしい!!



アレクサンドリア王国を守る騎士!! その剣の腕前は？

物語の鍵を握る!? まだ幼い黒魔道士の少年!!





▲上のＣＧでは、どこか憎めないオッサンといった感じ。姫とは誰のことなのかも気になるが……。

エドウァルド・スタイナー

男	33歳	右利き

アレクサンドリア王国の騎士。イラストを見る限りでは、がっしりとした体格に厳しい表情と、いかにも騎士といった精悍なイメージを感じる。しかし、ＣＧではどこかコミカルな印象も。イメージイラストとＣＧの差があるため、ちょっとイメージがつかみにくいが、屈強な戦士であることは間違いないだろう。

検証 騎士といえば……

これまでのシリーズに登場してきた騎士といえば、『Ⅱ』のレオンハルト、『Ⅳ』のカイン（竜騎士）、セシル（暗黒騎士）、などが思い浮かぶ。竜騎士というほど繊細そうでもないし、暗黒騎士というほどダークな印象もない。キャラクター的には、本人はいたって真面目なつもりなのに、はたから見るとどこか抜けている……そんな印象を強く感じることができる。どちらかといえば、『Ⅵ』のカイエンに似た存在になるのではないだろうか。



セシル（FFⅣ）



カイエン（FFⅥ）







◀▲子どもといっても脳天気な感じではなく、真面目そうな印象を受ける。どこか気弱なイメージも。

ビビ・オルニティア

男	9歳	右利き

弱冠９歳にして黒魔法をあやつる、黒魔道士の少年。ほかの２人と同様、性格などの設定に関してはまだ不明となっている。冒頭で紹介したイメージにも登場しており、物語を象徴する重要なキャラクターであることは間違いない。また、ジタンとも何らかの関係がありそうだ。

検証 黒魔道士といえば？

黒魔道士は『Ⅲ』や『Ⅴ』ではジョブとして登場。『Ⅸ』でのシステムは今のところまったく不明なので、ジョブとして存在するかはまだわからない。キャラクター的には、少年の黒魔道士ということで、『Ⅳ』に登場したパロムを連想してしまうのだが……。

パロム（FFⅣ）





▲やんちゃで元気なキャラだった黒魔道士パロム。『Ⅸ』のビビとは、対照的なイメージかも。

編集部の大予想 ミニゲームについて　『Ⅶ』ではスノボゲーム、『Ⅷ』ではカードゲームなどを収録。その完成度も高かった。今度の『Ⅸ』では、単品として売り出してもいいほどの完成度となりそう。大本命は音（ダンス）ゲーか!?

World
●ワールド

多くの飛空艇が自在に天空を飛び交い
巨大な建物が立ち並ぶ……
しかし近代的なイメージは薄れ
幻想的な〝ファンタジー〟の色合いが
強くなった『IX』の世界
これまでのシリーズを振り返りながら
この『IX』の世界観を検証していこう

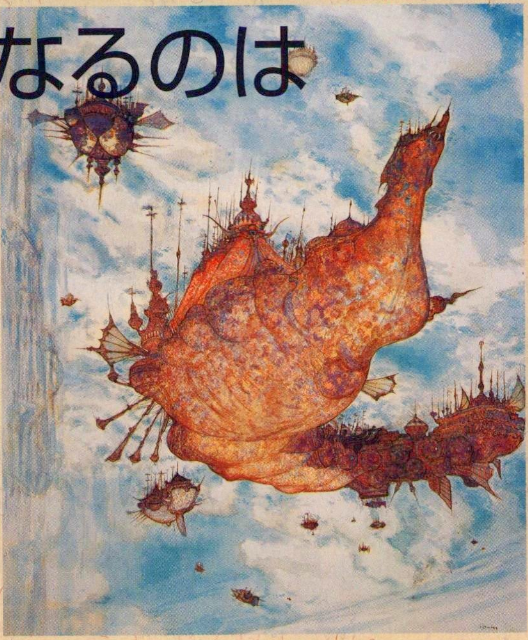


空、飛空艇、
翼、飛翔……。
大地の存在感の薄い
世界……。

空を飛び交う飛空艇
文明はかなり高度!?

『IX』の世界観はファンタジー色が強いとはいっても、いわゆる中世ヨーロッパ的なファンタジー世界とも少し異なる。多くの飛空艇が空を飛び交っているところを見ると、文明自体はかなり進んでいるようだ。

冒険の舞台となるのは
大空!?



まだ具体的な世界観についての発表はされていない。しかし、今回公開されたイメージCGには、飛空艇や翼を持つ生き物（召喚獣？）が多く描かれているため、全体的に大地の存在感が薄い印象を受ける。CGを見る限り飛空艇はかなり一般的な交通手段となりそうなので、今回の冒険の舞台は〝空〟がキーワードになる可能性が高い。とくに上のCGにある特徴的な飛空艇は、ゲーム画面でも確認されている。序盤から大空を飛び回る冒険が期待できそうだ。



FF IX 徹底追跡

『IX』の世界では当たり前!?

飛空艇

過去のシリーズでも必ず登場してきた飛空艇。今回公開された『IX』の飛空艇を実際に操作できるかは不明だが、シリーズの定石通りなら、ゲーム後半で主人公たちの母艦となる、大型飛空艇が登場しそうだ。



◀『VII』で登場したハイウィンド。

▶生物的なデザインのラグナロク。

シリーズに登場した主な飛空艇		
	FF	飛空艇
	FF II	飛空船
	FF III	ノーチラス
	FF IV	魔導船
	FF V	万能飛空艇
	FF VI	ブラックジャック
	FF VII	ハイウィンド
	FF VIII	ラグナロク

さまざまなタイプの飛空艇が登場

今回公開された写真の中にはさまざまなタイプの飛空艇が登場する。少人数乗りの原始的なものや、建物ごと飛んでいるような巨大なタイプまである。巨大な飛空艇は、イベントなどの舞台にもなりそうだ。

▼劇場を彷彿とさせる巨大飛空艇も登場。



飛空艇といえば、あの人は……？

飛空艇といえば、忘れてはならないのがシド。まだ存在については公表されていないが、ほとんどのシリーズで飛空艇に関わる立場で登場してきただけに、今回の登場も期待できそう。



シド（FFIV）

◀飛空艇に関わる技師として、シリーズではおなじみ。



シド（FFVII）

▶『VII』ではパーティキャラの1人としても活躍。

編集部の大予想 隠し要素について

『VII』での最強マテリアや特殊チョコボ、『VIII』でのUFOイベントなど、やり込み＆隠し要素が多いのもシリーズの大きな魅力。『IX』では、クリア後のおまけダンジョンといった要素も実現してほしい。

FFⅨ徹底追跡

世界観密着タイプ？
魔法&召喚獣

これまでのシリーズに登場してきた魔法や召喚獣を大きく分けると、下の3つに分類できる。果たして、『Ⅸ』では、どんな形で登場するのか？　過去のシリーズでの変遷をたどりながら、検証してみよう。



ノーマルタイプ ▶あくまでも戦闘の手段。基本的に購入して使用。



世界観に密着タイプ ▶世界を支える力。扱える人も限られる。



システム直結タイプ ▶マテリアやドローなど、新システムに直結。

シリーズにおける魔法と召喚獣の歴史

	魔法	召喚獣
FF	回復の白魔法と、攻撃の黒魔法の2系統。購入して使用	この段階では、まだ召喚獣は登場していなかった
FFⅡ	系統は同じだが、使えば使うほどレベルが上がるシステムに	アイテムとして登場。これが、のちの召喚獣の基となる
FFⅢ	白と黒のほかに、召喚という概念が初めて導入された	初めて系統として確立。幻術師、魔界幻士が使用した
FFⅣ	レベルアップにより修得するように。MP制が導入された	幻界という召喚幻獣の世界も登場、世界観に大きく関わる
FFⅤ	時空魔法と青魔法を導入。ラーニングの概念が初登場	ラムウなど幻獣がキャラクター化。物語に彩りを加える
FFⅥ	魔石システムの導入で、魔法は誰でも修得できるように	物語の核となる存在。召喚獣と人間のハーフも登場
FFⅦ	魔石→マテリアへ進化。白、黒といった系統は完全に消滅	召喚の演出は派手になったが、物語的にはあまり関わらない
FFⅧ	魔法ごとに敵からドロー。個数消費制になり、MPもなくなる	G.F.と名を変え、システム的に重要な要素として登場



水煙をあげて飛翔するドラゴン!?
ものすごいスピードで水面ぎりぎりを飛んでいく1体のドラゴン(!?)。『Ⅸ』の世界では、ドラゴンの存在も欠かせないものになりそうだ。

召喚獣が世界観に密接に関係!?

シリーズには欠かせない召喚獣については、まだ具体的なことは判明していない。しかし、今回公開されたCGには召喚獣の存在を思わせる場面が数多く存在し、世界観に大きく関わってくることを予感させる。

[根拠①] 羽の生えたアレクサンダー!?



下の写真に注目。翼が生えた変な物体が見えるけど、よ〜く見ると、召喚獣のアレクサンダーにそっくり。クリスタルの塔らしきものを守っているようにも見えるが…。

[根拠②] アレクサンドリア王国



メインキャラの1人、エドウァルドはアレクサンドリア王国の騎士。下の画面をアレクサンドリア王国と考えると、やはりアレクサンダーと何かしらの関係がありそうだが……。



魔法、王国、
高度な文明社会、
召喚獣……
そのすべてが、
違和感なく存在する世界。

騎士や魔道士が当たり前のように登場する世界

王国には姫がいて、その姫を守る騎士がいる。戦闘や生活の手段としてごく当たり前のように魔法が存在し、人々の生活にとけ込んでいる。『Ⅸ』で描かれるのは、そんな慣れ親しんだ正統派ファンタジーの世界だ。魔法、あるいはクリスタルによって支えられた、幻想的な世界観。しかし、その世界観には『FF』シリーズ伝統ともいえる〝召喚獣〟の姿が見え隠れしており、さらには『Ⅶ』や『Ⅷ』で見せた"高度に発達した文明"という要素も取り入れられている。ありきたりのファンタジーではない、『FF』らしさも、ハッキリと感じることができるのだ。

編集部の大予想　ストーリーについて
クリスタルの塔らしきもの。それを守るように存在する召喚獣。『Ⅸ』の物語は召喚獣の協力を得ながら、クリスタルの力を狙う敵からクリスタルを守る…。そんなお話しだと推測するが……はたして？

独占！インタビュー

本誌編集長 渡部雅人が直撃取材!!



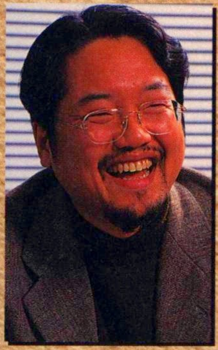
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

堀井雄二・山名学・眞島真太郎 3人の

『DQVII』

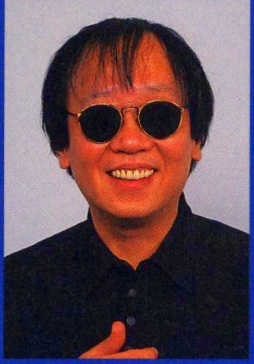
現在、開発の最終調整に入っている『ドラクエVII』。今回は開発スタッフに直撃取材。





編集長の「これだけは聞いておきたい!」

開発スタッフへのインタビューをお届けするのは、Vol.123以来、約半年ぶり。いよいよソフトが完成に近づき、忙しい『ドラクエ』スタッフにも多少ゆとりの表情が見え始めた今回は、最新情報はもちろん、今までにお伝えしてきた情報についてもさらに深く掘り下げ、まだ見ぬ『Ⅶ』の全体像に近づきたいと思っている。また堀井さん、山名さん、眞島さん、それぞれがどんなことを考えて開発していたかも聞いて、『Ⅶ』の核心に迫りたいと思う。果たして、まだ誰も聞いたことのない禁断の情報を得ることはできるであろうか。

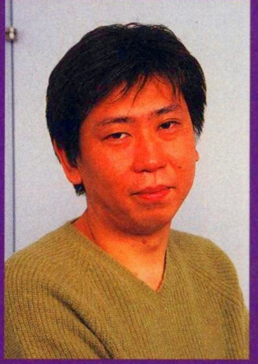


堀井雄二氏

シナリオ＆ゲームデザイン担当。シリーズすべての作品の生みの親。

聞きたい質問

まだ明かされていないストーリーの謎やいろいろなシステムの秘密、『Ⅶ』の楽しみ方など聞きたいことは山ほど。



山名学氏

メインプログラム。神技的なプログラム技術を持つ職人。

聞きたい質問

やはり気になるのは現在の開発状況。ほかにも「マップコレクションシステム」「移民システム」で何ができるかを聞いてみたい。



眞島真太郎氏

アートディレクション。暖かみのあるグラフィックを生む芸術家。

聞きたい質問

3Dになった『ドラクエ』の世界の見どころ、戦闘でのグラフィックはどう変わったかなどに迫ってみたい。

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

PS RPG **ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち**

未定※	▶エニックス
	▶¥7,800（CD2枚組）
▶MC（1ブロック）	

メインスタッフたちがここまで語った! 禁断の情報

そこで得られた最新情報をどこよりも詳しくお伝えしていくぞ。

 文中イラスト・しおやてるこ

※5月末までに発売される予定です。

禁断の情報

1 ついにストーリーの核心に迫る！ 石版のかけらが世界を変える！

「マップコレクションシステム」がストーリーに重大な影響を及ぼす

――まずは「マップコレクションシステム」についてお聞かせください。

堀井氏（以下堀井）：これまで『ドラクエ』では、小さなメダルなどを集めてきましたよね。今度は何を集めたらおもしろいだろうかと考えたのが始まりなんですよ。マップを集めることで、新しいマップに行けるようになったら楽しいですよね。ひとつのマップはいくつかのかけらに分かれていて、かけらは全部で100個ぐらいあるんです。マップは20～30個ぐらいを用意してますよ。

――かけらをたくさん集めることになりますが、組み合わせ方がわからないということは？

堀井：それは、ちゃんとわかるように工夫しています。かけらは台座にはめ込むわけですが、まず「どの台座にはめるかけらなのか？」ということから考えることになります。

山名氏（以下山名）：初めてプレイする人はけっこう悩んでますね。開発スタッフのなかでも、どの台座にはめていいのかわからない人がいましたから。でも、楽しく迷ってもらえると思いますよ。

――ちなみにマップを完成させずに、すべてのかけらを集めることはできるんですか？

山名：それはできないですね。新しい場所に行くと、また新たにかけらが手に入るようになっていますから。

――マップを完成させて新しい場所へ行くと、どんなことが待っているのでしょう？

堀井：最初に「ここはどこなんだろう？」って、思いますよね。それで、探索しているうちにいろんなことが起こります。それが、やがて世界をめぐる大きなできごとに変わってくるわけです。要するに、新しい場所に行くと、ひとつの島しかない（①）自分たちの世界も変わってくるというふうに「つながっている」んですよ。そして、「どうして自分たちの世界は島がひとつだけしかないのか？」ということを考えるようになるわけです。

――それがストーリーの大きな柱になると？

堀井：そうですね。

――エンディングを見るために、訪れなくてもいいマップというのはあるんですか？

堀井：基本的には全部のマップを見つけることになります。本当はメモリーカードを使って、かけらの交換をやってみたかったんですよ。でも、それをやると、ストーリーがバラバラになっちゃうので、それは別のゲーム用のアイデア（②）にとっておこうかなと思ってます。



「自分から積極的に楽しめるのが『ドラクエVII』の魅力なんです」

「移民システム」では、住人を友だちとメモリカードで交換!?

――「移民システム」について教えてください。

堀井：序盤で会えると思いますが、町を作りたいというじいさん（③）がいるんです。で、そのじいさんのところにたくさん人を連れてくると町が発展していきます。SFC版『ドラクエIII』では、イベントを進めることで町が勝手に発展しましたが、今度は世界のあらゆるマップにいる移民希望者をじいさんのところに連れて行かないと発展しません。人口が増えると、町も発展します。

山名：自分で連れてくる人を選べますからね。

眞島氏（以下眞島）：『III』よりも、プレイヤーが町の発展に積極的にかかわることになります。

――この町は、ストーリー上で重要なんですか？

堀井：いえ、あまり重要じゃないです。

一同：（笑）。

山名：重要ではないですが、メモリーカードを使って、町の人を交換することができます。たとえば、僕と堀井さんが『VII』を遊んでいるとしますよね。で、僕が集めた移民の町には戦士や商人が多いけれど女性が少ない。でも、堀井さんの町には女性がたくさんいるらしい。だったら、「こっちの戦士のじいさんをあげるから、そちらの若い女性をください」となるわけです。

――女性だけの町というのもできるんですか？

堀井：できますよ。しかも、集める人によって町の発展の仕方も変わってきます。

――では、町の外観も変わるのですか？

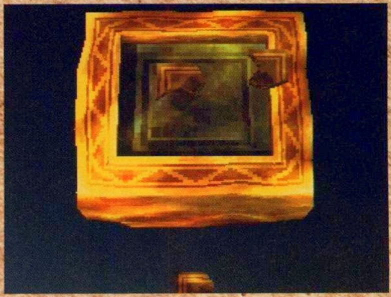
堀井：なかなか鋭い質問ですね。

眞島：CGデザイナーは大変でしたよ。最初は「ここには町がひとつだけだから」とか言われていたんですが、発展の段階によってグラフィックもすべて変わるので、「どこがひとつだけなんだよ」って（笑）。1度のプレイではすべての町の姿を見ることはできないんじゃないでしょうか。

――誰でも移民できるわけではないんですか？

堀井：移民を希望する人じゃないとダメです。

山名：すべての人が移民できたら、神父さんのような重要な人物がいなくなっちゃうじゃないですか。何しろ移民は重要じゃないですからね（笑）。でも、すごく奥が深くて、おもしろさもどんどん広がっていく「お楽しみ要素」ですよ。



◀かけらを回してはめる。これだけでちょっとしたパズルとして楽しめる。

編集長の『ドラクエ』秘密メモ

①ひとつの島しかない

『ドラクエVII』で主人公のいる世界は、エスタード島と呼ばれる小さな島がひとつあるだけで、島以外はすべて海ということになっている。ちなみに最初の段階で堀井さんからそう聞いていた山名さんは「今度は開発に苦労しなくてすむかもしれない」と思っていたらしいのだが……。開発はじつに3年を超えてしまった。「堀井さんの言っていたことは、確かに本当だったんですけどね（笑）」とは山名さんの言葉。お疲れさまです。

②別のゲーム用のアイデア

堀井さんといえば、『いただきストリート』『クロノ・トリガー』などの作品でも有名。このアイデアを使ったゲームも早く遊びたいよね。

③じいさん

町を作りたいじいさんは世界に1人だけ、つまり移民でできる町も1か所ということになる。ちなみに『VII』でも、おなじみの「モンスターじいさん」は登場するとのこと。どこにいるのかな。

④会話するとより楽しく遊べます

これだけたくさんの楽しい会話があるのなら、それだけで長い間、楽しみ続けることもできそう。

⑤『ドラクエVI』のシナリオ

『ドラクエVI』のシナリオは約3,800ページ、『ドラクエVII』のシナリオは約16,000ページといわれている。ということは、『ドラクエVII』のシナリオのうち1／4が仲間との「会話システム」に割かれていることになる。すべての会話を見ることができるのか楽しみだよね。

おもしろこぼれ話　キミなら、どんな人を集めたい？ 住人の職業で町も変わる!?

メモリーカードを使って町の人を交換できるという「移民システム」。インタビューにもあるように、移民希望者の職業によって、町自体に変化があるらしい。ただ、町の人を商人だけにしようとしても、もし移民を希望する商人がゲーム中に数人しかいなかったら、商人だけを集めて町を発展させるのは不可能。そこで、便利なのがメモリーカードを使った住人の交換というわけだ。これをうまく使えば、たとえばゲーム中に移民を希望する王様が１人しかしなかったとしても、友だちが100人いれば、王様だけ100人いる町を作れるかもしれないのだ。ほかにも自分が交換に出した町の人が、いろいろな人に交換されて、自分の知らない人の町の住人になっているなんてこともありえるよね。「ああ、僕の戦士のじいさんは、今頃どこの町で生活しているんだろう？」なんて、本当の移民者の家族みたいに想像するのも、おもしろいんじゃないかな。今からどんな人を集めるか、考えておくといいぞ。

仲間と話せる「会話システム」で〝いっしょに冒険している〟感覚を！

――『Ⅶ』では仲間と会話できるということですが、そのおもしろさとは？

堀井：非常に細かくセリフを用意してあるので、あらゆる状況で仲間の反応が楽しめます。おそらくここまで仲間と話せるゲームはなかったと思いますよ。ただ、相手からいちいち話しかけられたらうっとおしいじゃないですか。だから、自分から話しかけないと、相手は何も言ってくれません。

――ストーリー上のヒントも聞けますか？

堀井：多少は情報を教えてくれることもありますが、いちいち情報を聞かないと先へ進めないということはありません。仲間とまったく会話しなくても、クリアできるようになってますよ。

山名：ただ、**会話するとより楽しく遊べます（④）**。ずっと会話していることもできますし。

堀井：もう会話だけで、**『ドラクエⅥ』のシナリオ（⑤）**に匹敵するぐらいの量がありますからね。

眞島：もし最初の段階で、堀井さんに『Ⅶ』のシナリオをすべて見せられたら、その場で「開発メンバーを辞めさせていいただきます」と言ってたと思います。それくらい、ものすごい量だったし、それ以上に奥が深かったんです。

山名：いや、ホントに辞めてたね（笑）。

▼『ドラクエⅦ』初体験の渡部編集長。「マップの回転など、操作感がとても快適なのにまず驚かされた」。



気になるキーワードを実際のゲーム画面でチェック!!



これで冒険もさみしくない!? 仲間と話せる会話システム

今までの『ドラクエ』では、パーティ以外のキャラとしか会話できなかった。しかし、『ドラクエⅦ』では、「はなす」コマンドにより、仲間とも会話できるようになった。会話の内容は、冒険のヒントというより、そのキャラの性格がにじみ出ているようなものが多く、仲間と一緒に冒険している感覚が味わえるぞ。



◀実際に仲間と旅する気分が味わえるのだ。



ぼう大なパターンを用意しているので、そのリアクションを楽しんでください

会話システムの文章だけで、『ドラクエⅥ』の全シナリオと同じ量というからすごい。全部の会話を見てみたいよね。

フィールドや洞窟の場合

基本的に会話は、仲間さえいればどこでも可能だ。町やフィールドなどで話しかけると、場所や状況にあった会話をしてくれる（まったく関係のない話をすることもあるけど……）。ヒントらしき話ばかりでなく、あまりゲームと関係ないことばかりしているときには、「何をやっているの？」といった感じの話もしてくれるぞ。もちろん会話をしなくても、ゲーム進行には問題ない。

マリベル





◀▲ワガママ娘のマリベルらしい強気な発言。でも、やはり女の子。ちょっと恐いらしい。

キーファ



▶洞窟内でキーファと会話。冒険好きな彼は、先に何があるのかワクワク。

戦闘中の場合

会話システムですごいのはフィールドだけでなく、戦闘中も会話できること。戦闘中の会話は会話前の戦況によって変化するようだ。そのキャラが次に攻撃したいと思っているモンスターがわかったり、主人公をはげましてくれたりもする。もちろん、まったく関係ない話もするけどね。



マリベル

◀攻撃を失敗しても、マリベルはこのとおり強気。彼女らしい、メッセージ。

キーファ





▲キーファは攻撃をはずしても冷静沈着（左）。でも、主人公が攻撃をはずしたらこのとおり（右）。



人を集めて自分だけの町が作れる移民システム

『Ⅲ』の商人の町イベントを進化させたのが、この移民システム。まず、町を作るには、町を作ろうとしているおじいさんが世界のどこかにいるので、その人を探し出す必要がある。そのあとは世界中を冒険しながら、移民したいと思っている人を探して、その町のことを教えてあげればOKだ。町は人が増えることで発展していく。

CHECK:住民交換でこんなこともできる!!

メモリーカードを使った住民の交換ができるのは山名氏の発言のとおり。この町は、集める移民者の職業や性別などで、発展の仕方が変わる。住民を交換し、特定のキャラを集めると、自分だけの町を作るとこも可能だ。



▲世界のどこかに、ポツンといるおじいさん。早く会いたい！

▼住民が何人か集まったら、畑ができたりと、少し町が発展。





▲さらに住民が増えたら、家が建ち、町も大きくなった。ここから自分だけの町にしていこう。

禁断の情報

2 すべてのモンスターを集められるモンスターパーク!

モンスターは仲間にならないが「モンスターパーク」でいつでも会える

――モンスターは仲間になるんですか?
堀井:いいえ。仲間にはなりません。ですが、それではさびしいので、モンスターを集めておける「モンスターパーク」という場所があります。そもそも「移民システム」や「モンスターパーク」というのはお楽しみ要素なんです。『Ⅶ』では、仲間と話すという「会話システム」がまず最初にあって、自分の連れている仲間といつでも話せるようになってます。ただ、仲間がたくさんできて、パーティがいろいろと変わると、会話の量がとんでもないことになるので、仲間になるキャラを制限しました。それでモンスターを仲間にするのはやめて「モンスターパーク」を作りました。
――「モンスターパーク」では、1種類のモンスターについて、1匹のモンスターが集められるわけですか?
山名:基本的には、そうですね。
――意味深ですね。
堀井:たとえば、**スライムを何十匹も(①)**集めたいという人もいるでしょう。そういう人のこともちゃんと考えてあげないといけませんからね。
――すべてのモンスターが集められるんですか?
堀井:集められますよ。しかも全種類のモンスターを集めると、ごほうびがあります。
山名:全種類集めるのは、かなり大変ですよね?
堀井:大変ですよ。物語をクリアしても続けないと無理じゃないかな。
――モンスターは交換できないんですか?
堀井:残念ながらできません。あまりいろんなことをやりすぎるとポイントがぼけますから。



「くさった死体の動きは、かなりエグイですよね」



◀PSのパワーでより生き生きとしたモンスターたち。全部集めたくなるよね。

コンプリートは至難のワザ!? 「モンスター図鑑」の存在も明らかに

――「モンスターパーク」では集めたモンスターのHPなどのステータスが見られるんですか?
堀井:「モンスターパーク」とは別に「モンスター図鑑」というのがあって、モンスターと戦った記録が見られるんです。**かなり細かいデータ(②)**まで記録されますよ。
眞島:コンプリートは大変ですよね。
堀井:たとえば倒したモンスターから実際にアイテムを手に入れないとアイテム欄は埋まらないし、「何匹倒したのか」や「手に入れたゴールドの合計」もわかるので、埋めがいはありますよ。

戦闘のバランスは、堀井さん自身でモンスターのパラメータを調節する

――戦闘シーンが、パワーアップしましたよね?
眞島:モンスターたちのアクションや呪文の効果など、PSになっていろいろと盛り込むことができたのでおもしろかったですよ。でも、それを強調したいわけじゃないんです。むしろ昔覚えた指の感覚を変えないようにというのが最優先でした。
山名:『ドラクエ』をプレイしている人は、体内時計をもっていて、戦闘でも歩いていてもコマンドを入力するテンポを覚えているから、それがちょっとでも違うとストレスを感じちゃうんですよ。
――好きなモンスターはいるんですか?
堀井:僕ね、「くさった死体」が好きなんですよ。
一同:(笑)
堀井:前作などでは仲間になったときに、名前がスミスになるようにしたんです。生きてるときはスミスという名前だったんだ、ということで。
眞島:何でスミスなのか全然わからないですよ。
堀井:そういったユーザーのリアクションを想像するのがおもしろいんです(笑)。
山名:マニアックな人だなぁ(笑)。

眞島:そもそも死体がくさっているからって、モンスターの名前をそのまま「くさった死体」にはしないですよね、普通。
堀井:(笑)
山名:「くさった死体」といえば、口から液体を吐いてくるアクションがエグイでしょ。しかもエグイ効果音をつけたから、もっとエグくなっちゃって。「ちゃぱー」っていう音がするんですが、流し台に味噌汁を流した音をサンプリングして作ったんですよ。なめこの味噌汁が余ってたんで、それを使ったんです。「ちょっと粘りがあるから、いい音が出るに違いない」とか言って(笑)。
眞島:「くさった死体」は、やっぱりエグイ感じがないとダメだから。
堀井:**モンスターはかなり動きます(③)**から、今までに登場したモンスターも印象が変わって、新鮮に感じられるかもしれませんよ。
――戦闘のバランスは、どなたが調整されているんですか?
堀井:僕がすべて担当しています。やっぱり1つでもレベルが上がったら「強くなった」って感じがほしいじゃないですか。でも、『ドラクエ』で狙っているのは、HPを2、3の差で削り合う戦闘。強くなる実感と、緊張感を両立させるさじ加減が難しいんですよ。
山名:さらに、「AIで戦わせるとどうなるか」ってことも試すんですよ。AIでは、いろいろな攻撃パターンが考えられますから。でも、最近のAIは賢くなりすぎているんで、もう少し人間らしくしようと思ってます。
堀井:『Ⅳ』では「クリフトはザキしか唱えてくれない」って、よく言われたよね(笑)。
山名:あれは僕の趣味だったんだけど、あまりに「ザキ」「ザキ」って言われたから、『Ⅴ』ではかなり賢くしたんですよ。そうしたら今度は「人間味がなくなった」って言われて…「どっちにした

▼みずからコントローラを取って説明してくださる堀井さん。でもついつい本気で遊んでしまうようでした。



おもしろこぼれ話 堀井さんが明かす！モンスター誕生の秘密

『ドラクエ』シリーズには、個性豊かなモンスターがたくさん出てくる。たとえば、「はぐれメタル」は、経験値がたくさんあるけど、なかなか出会えないし、出会ってもすぐに逃げてしまう。「あと一撃で倒せる」という状況になったときの緊張感といったら…わかる人にはわかるよね。でも、モンスターの性格はどのように決められているのだろう。聞いたところによると、モンスターは1体ごとに相当な数のパラメータが設定されているらしい。堀井さんがその1つ1つのパラメータの数値をいじって、モンスターの性格を決定するとのこと。では、堀井さんは数字を見ただけでモンスターの性格がわかるんだろうか。堀井さんいわく「モンスターのデータを作るのは、いつもシナリオを書き終わってからになるんです。3年に1度くらいの割合でデータを作成するんですが、頭が切り替わるまで、3日から1週間くらいの時間は必要です。でも、切り替わったら、数字だけでもわかりますよ」。う～ん、まさに職人芸だよね。

らいいんだよ」って。僕としてはクリフトみたいな感じが好きなんですけどね。あのときは、キャラごとにAIを作ったんで、クリフトはああいう性格のキャラなんだと思ってもらいたいです。

堀井：『Ⅶ』では、キャラごとに作戦を変えられますよ。例えばマリベルは「いのちだいじに」で、キーファは「ガンガンいこうぜ」といった感じで、個別に命令できてAIも早く頭がよくなります。

山名：だから、自分でキャラの性格を決めていけるような感覚があると思いますよ。

――どれくらいテストプレイをするんですか？

堀井：いつもマスターがアップする数分前までずっとやっていますよ。ただ、それ以降もプレイするんで、変更したくなることがあるんです。そういうときは、「もしバグが出たら、こっちに修正して」ってデータを渡すんですよ。

山名：堀井さんは、その手をよく使ってきます。で、本当にバグが出ちゃうと、「しょうがない。直すか」って。プログラマーは大変ですよ（笑）。

編集長の『ドラクエ』秘密メモ

①スライムを何十匹も

GBの『テリーのワンダーランド』では同じモンスターを4匹まで仲間にできた。しかしすでに仲間にいるモンスターは、新たに仲間にできる確率が下がり、4匹仲間にするには相当の努力が必要だった。『Ⅶ』ではどのように複数のモンスターを集めるのかは不明。でもどんなに難しくても、きっとコンプリートする人は多いでしょう。

②かなり細かいデータ

モンスターのＨＰやＭＰをはじめ、使うことのできる呪文や特技、倒すと手に入るゴールドやアイテムなどが記録されるらしい。要するにモンスターと戦って判明したステータスや倒した数などが、すべてセーブデータに記録されると思われる。ちなみにメモリーカードのセーブデータは、大量のデータが記録されるにもかかわらず、たった1ブロックしか使用しないというからこれまたすごい。

③モンスターはかなり動きます

モンスターの攻撃パターンは1体につき数種類。その動きは、まるで本当に生きているよう。でもあまり生き生きとしすぎていると「くさった死体」などは、エグすぎて、人気を落としそうな気もする。

気になるキーワードを実際のゲーム画面でチェック!!



『ドラクエ』らしさを失わず進化した戦闘システム

『ドラクエ』といえば、戦闘のイメージが強い人も多いはず。『Ⅶ』では、フィールドなどと同様、戦闘でも背景にポリゴンを使用している。しかし、そこは『ドラクエ』。ウインドウやコマンドなどは、今までのスタイルを変えていないので、シリーズを一度でもプレイしたこのある人は、すんなり入り込めるはず。もちろん、見た目は同じでも、モンスターのアクションや呪文&特技のエフェクトはパワーアップしているので、プレイすればそのすごさに驚くことは間違いない。う～ん、楽しみ。



◀この画面じゃないと『ドラクエ』って気がしない。



◀おなじみ会心の一撃。音もおなじみのあの音です。

CHECK!! 生き生きと動く300体以上のモンスターたち

戦闘でまず最初に驚くのが、モンスターのなめらかなアニメーションだ。しかも、単調な動きではなく、1体につき4、5種類以上も攻撃パターンを持っており、プレイヤーを飽きさせないぞ。



▶プニプニ感がよく出ている。

サボテンボールの攻撃



▲サボテンボールの待機時はこの姿。しかし、攻撃を始めると……。

▼ビヨーンと体を伸ばして何をする気？体は柔らかいらしい。

▲伸ばした体を縮めて、その反動（？）で体のハリを突き出し攻撃してきたぞ。

CHECK!! 派手になってもジャマにならないエフェクト

戦闘で大きく変わったのが、呪文などのエフェクト。効果自体もハデになったが、背景が3Dになったことで、プレイヤーがその場にいるような視点を実現。もちろん、演出はこっていても時間は短く、プレイヤーを退屈させることはないぞ。



▶ストレスのない戦闘を実現。

マヒャド



▶呪文を唱えると、頭上から大きなツララが。

◀落ちたツララが魔物に直撃し、ダメージ。

ライデイン



▶こちらは魔物の中心に稲妻が落ちる。

◀そして、大爆発を起こし、敵に大ダメージ。



作戦名	行動内容
ガンガンいこうぜ	味方や自分のＨＰやＭＰを無視して、モンスターを倒すことに専念する命令
バッチリがんばれ	基本はモンスターを倒すことに専念するが、同時に味方のHPにも気を配る
おれにまかせろ	この命令を出すと、敵を攻撃せず、回復、補助呪文などで主人公を援護する
じゅもんつかうな	いっさい呪文を使わない命令。回復呪文も使用しないので使いどころが難しい
いのちだいじに	攻撃よりも、味方や自分のHPに気を配る命令。全滅を避けたいときに便利
めいれいさせろ	プレイヤーが各キャラにこと細かく、作戦を指示できる命令

個別に命令を出すことでキャラの特性を出せるAI

今回のAIシステムで今までと大きく違うのが、個別に命令できるようになったこと。これにより、各キャラの職業や特徴を生かした作戦を立てることが可能になった。もちろんAI自体も賢く、個性的になっているらしい。



▶今回のAIは、何度も使っていくことで、賢くなっていくらしい。



賢くするのではなく人間くさくなるように調整しました

▲どちらかというと『Ⅳ』のような感じのAIになるらしい。確かに『Ⅳ』は個性的なAIでした。

禁断の情報

3 PSになっても変わらない『ドラクエ』らしさを追求！

今までのシリーズと同じように"居心地のいい場所"がある

――ＰＳになって、どこが変わりましたか？

堀井：メディアがCD－ROMになったこと。いくらでも容量が使えると思ったんですよ、最初は。

山名：気づいたら現状でCD２枚とも、空きがなくなっているじゃないですか（笑）。圧縮しているから２枚ですんでますが、圧縮してなければ５枚にはなっていますよ。

堀井：そもそもメモリが足りないなんて言葉は、PSではありえないと思ってたからね。でもPS本体にはRAMが２メガ①しかないので、うまく工夫しないといけないわけです。

山名：マップにしても、もうちょっと広くしたいと思うことがあるんですよね。最初に主人公がいるフィッシュベルも、２つのマップに分割しようという案があったんです。でも、最初の町でマップを分割したくなかったので、現在のサイズになったのですが、もうメモリは限界なんですよ。とにかく３Ｄになったというのが、今までのシリーズと比べて、最も進化したところだと思いますね。

――では、3Dになっても引き継がれる『ドラクエ』らしさというのは何でしょうか？

眞島：じつは開発当初②から、マップをすべて３Ｄにすることが決定されていたわけじゃないんです。ポリゴンにすると印象がカタくなるおそれがあったので、『ドラクエ』らしい暖かみが出ないんじゃないかと心配していたんです。でも、僕なりに試行錯誤を繰り返した結果、制限のあるポリゴンのマップでも、暖かい質感を出すことができたと思っています。『Ⅶ』にはいろいろな町があるので、世界中を歩いて自分のお気に入りの場所を見つけてもらえればうれしいですね。

堀井：要するに、気持ちよくて暖かい世界なんですね。『Ⅶ』では、ポリゴンを使っているけれども、眞島くんががんばってくれたおかげで、グラフィックは『ドラクエ』らしい暖かみを失っていない。それに山名くんたちのプログラムのおかげでＣＤ－ＲＯＭにもかかわらず高速な読み込みを実現して『ドラクエ』の快適さを維持しているわけです。

山名：今までの『ドラクエ』と同じように一瞬でセーブしたかったから、セーブデータもメモリーカードを１ブロックしか使っていません。15ブロックのデータを使ったゲームだと、セーブが終わるまでに時間がかかりますよね。もし『ドラクエⅦ』でそんなことをしたら、今までとは違うと思われてしまいます。僕の仕事の１つは、今までの快適な操作になれたプレイヤーに過去のシリーズとのギャップを感じさせないことなんです。

３人が見どころを紹介！『ドラクエⅦ』の遊び方とは

――みなさんが『Ⅶ』をプレイしていて、最も楽しいのはどんなところですか？

山名：僕は石版のパズルですね。石版のかけらをはめたときののゴトッという音がたまらなくイイ。



◀３Ｄになっても暖かみを失わない画面。ある種の安心感さえ感じさせる。

いかにも「…は、はまった」っていう感じがして。マップを完成させたら、別の場所へ行けるようになるわけですが、僕は石版のかけらをはめた瞬間が好きなんです。「やっぱりここでよかったんだな」って思えて、うれしくなるんですよ。

眞島：行為としてはパズルを解くだけなんですが、世界が動く瞬間に立ち会っているという感覚があって、ゾクっとしますよ。パズルの完成が大きな第一歩を踏み出すきっかけになっているのがいいですよね。

堀井：僕はわりと純粋に町を歩いているのが好きですね。ぐるぐると視点を変えると建物の裏が見えて、いろんな発見があるんですよ。タルを投げたり、つぼを割ったりするのもおもしろいですね。

――私も、いたるところにつぼがあるので、ついつい割って歩いてしまったんですが…。

山名：どんどん割ってください。つぼに入っているアイテムは、「しらべる」ことでも入手できますが、割っても手に入りますから。一度壊したつぼは、別の場所から戻ってくると復活③しているので何度でも割れます。住人たちがせっせともとに戻しているんですね（笑）。

――町の人で思い入れのあるキャラはいますか？

堀井：シナリオを書いていると、それなりに思い入れのある人物が出てきますからね。最初は単なる脇役だったのに、重要な人物になったりとか。僕はホンダラが好きですね。ろくでもない性格なんですけど、憎めないところが。

――編集部では堀井さんがあまりに気に入っているようなので、ホンダラがラスボス④なんていう説もあります。

堀井：なかなか鋭い指摘ですよ、それは（笑）。

山名：僕は何と言っても「物知りじいさん」！２度目に会ったときのリアクションはいいよ。あれはいい。期待を裏切らないリアクションで、思わず笑ってしまったもの。



「世界が動く瞬間に立ち会えてゾクっとしますよ」

編集長の『ドラクエ』秘密メモ

①RAMが２メガ

RAMとは本体内部の記憶容量。RAMが少ないと、画面上に多くのポリゴンを表示することができない。ちなみにPS２は、32メガバイト。

②開発当初

実際に『Ⅶ』の企画がスタートしたのは、1997 年の春。東中野で合宿をしたのが最初らしい。合宿では、ほとんど外出もせずに、朝9時から夜の10時まで、『Ⅵ』の反省に始まって、『Ⅶ』の姿を模索する議論が重ねられたという。この熱意が、幅広いユーザーに支持される作品を生む原動力になっているのだ。ちなみになぜ東中野なのかというと、「どうせ外出しないんだから、遠くへ行っても意味がない」という意見が出たからだとか。

③別の場所から戻ってくると復活

堀井さんいわく「アイテムを取り忘れたときに、取りに戻れなくなるというのが嫌なんですよ。『ドラクエ』というのは、行ったマップに戻れなくなるということはなくて、必ず戻れるようになっている。取り返しのつく世界なら、何をやっても安心できるじゃないですか」とのこと。『ドラクエ』では、こまめにセーブしなければ、安心して進めないということはない。誰もが不安を感じることなく楽しめるようになっているのが『ドラクエ』の世界なのだ。

④ホンダラがラスボス

編集部では、一時ホンダラがラスボス説が流行した。「堀井さんが気に入っているのだから、きっと何かあるに違いない」というわけだ。念のため聞いてみたのだが、堀井さんの返答には多少の現実性があるようにも思える。しかし、真偽のほどはプレイして確かめるしかないようだ。

おもしろこぼれ話 それぞれの性格が出る？ 自分にとって"居心地のいい場所"

インタビューの際には、堀井さんらにもプレイしていただいたのだが、最初の町にある自分の好きな場所をめぐって、意見がはっきりと分かれていたのが興味深い。堀井さんが好きなのは「見晴らしのいい場所」。教会の屋根の上がお気に入り。町にある花を抜いては教会の前に飾るのも好き。ちなみに堀井さんのその行為を眞島さんは何度も目撃しているらしい。山名さんは「洞窟の裏」。ダンジョンの入口が好きらしい。そして、眞島さん。彼が好きなのは、外見からは想像がつかないことに「道具屋の裏手」。「つぼを持ち上げたら、ダンゴムシがいそうなジメジメした場所がいい」とのこと。彼によるとどこが好きなのかで、幼いころの育ちがわかるのだとか。眞島さんは、どんな幼少時代を過ごしたんだろう？

眞島：堀井イズムここにあり、です（笑）。
堀井：主人公も物語も、最初は日常的な設定でスタートします。豪快な性格の母親やロクでもないおじさんがいて、ホームドラマっぽい感じで。そんな世界から始まる物語を楽しんでください。

データはすでに容量ギリギリ 発売直前まで調整が続けられる…

──トータルのプレイ時間はどれくらいですか？
堀井：とりあえずクリアするだけなら、50時間くらいだと思うんですよ。ただ、すみずみまで遊びつくそうとなったら、何時間あっても足らないんじゃないでしょうか。
山名：「移民システム」や「モンスターパーク」を極めようと思ったら、ずっと遊んでいられると思いますよ。思ってもみなかったことが起こることも考えられますしね。
──開発も、後はバランス調整だけですか？
山名：総仕上げですよね。でも、この総仕上げがクセ者なんですよ。データの修正はもちろんですが、さらに要素を盛り込もうとするので、いつのまにか容量を超えていたりしますから（笑）。
堀井：多くの人に楽しんでプレイしてもらえるように、最後まで気を抜かずに開発しています。ぜひ期待して待っていてください。
──とても楽しみです。ありがとうございました。

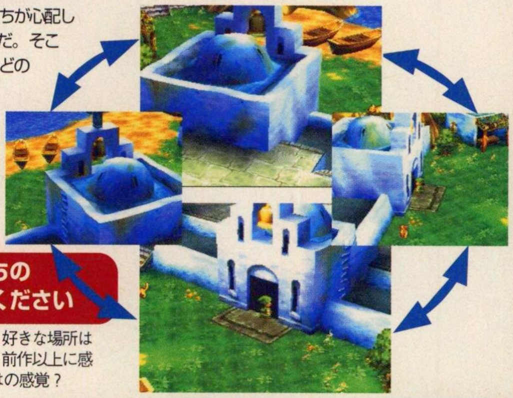

◀『ドラクエⅦ』を開発する最強の3人。この号が出る頃には少しは暇になっているのかな？

気になるキーワードを実際のゲーム画面でチェック!!



回すことで発見がある『ドラクエⅦ』の世界

『ドラクエⅦ』が、今までのシリーズから大きく変わったのがマップ。前作までの2Dから、PSが得意とするポリゴンを使用し、町や洞窟、フィールドまですべて3Dで描かれている。立体になったことで、『Ⅶ』では、マップを回して建物や壁の裏をのぞき、そこに隠された宝箱や入口を見つける、今までとは違った形での発見ができるようになるだろう。



上空から見ることも可能

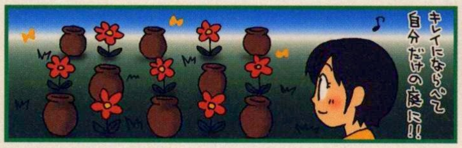
マップが3Dになったことで、開発スタッフたちが心配したのが、「迷いやすくなるのでは？」ということだ。そこで、堀井氏の提案により、上空視点から町や城などの全体像を把握できるようになった。





自分なりのいごこちのいい場所を探してください

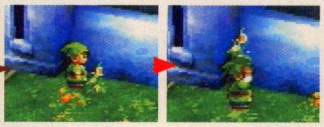
スタッフの間でも、当然、好きな場所は違うらしい。3Dマップで、前作以上に感情移入できる『Ⅶ』ならではの感覚？



ツボや花など つかんでさわれる世界

『Ⅶ』では、マップ上にあるつぼやタル、はては花といったものまでつかんで投げることができるようになった。タルやつぼなどは、投げて壊すことでもアイテムをゲットできる。

花をつかむ


▲咲いている花も摘むことができる。
▲好きな場所に投げて、置けるのだ。

花瓶


▲こんな大きい花瓶を持ち上げるなんて。

タル


▲壊してアイテムを入手することも可能。



職歴システムで進化した『Ⅶ』の転職

『ドラクエ』おなじみの転職は、『Ⅶ』でも登場する。基本職、上級職といった基本的なシステムは前作と同じだが、『Ⅶ』では、過去に経験した職業と、現在の職業で覚えられる特技・呪文が異なり、自分だけのキャラが作れるのだ。



◀上級職は、かなりの数が用意されているとのこと。

モンスターにも転職できる!!

『Ⅶ』の転職では、モンスターの「心」を入手すると、そのモンスターにも転職することが可能だ。


◀見た目も変わるらしい。

渡部編集長インタビュー＆プレイ後の感想

堀井さんたちスタッフの話を聞いて、『ドラクエ』はユーザーのことを考えて制作されていると実感しました。そして、少しだけプレイさせてもらい、『ドラクエⅦ』のすごさを実感させていただきました。でも、そのせいで、発売までがまんできそうにありません。というわけで……。

「早く発売してください、お願い！」



コナミが放つロボット

電撃特報
DENGEKI SCOOP

戦時下という状況が、現実にはいまだ成し得ぬ多足歩行兵器を完成させた。そんな、架空の歴史を舞台にした戦略SLG、『RED』。新たな世紀を迎えようとしているこの時代、『RED』が語るメッセージとは…!?

1964年分割統治下の日本…ヤツらは今もなお戦い続ける…



局地戦略型機動兵器 AFW (Armored Fighting Walker)

SPEC
局地戦用に開発された、多足歩行型ロボット。これにより戦車では進入不可能だった地形へも進軍できるようになった。

時は1964年、現実とは異なる道を選んだ架空の世界の日本を舞台にした戦略SLG。この世界の日本は1945年に終戦を迎えず、いまだ戦争が続いていた。この世界では戦乱が続いた副産物として、AFWと呼ばれるロボットが大きく発達、陸戦の主力となっている。ある日、南日本軍に所属する主人公ヴァイツェッカーは演習中の新型のAFWを、北日本義勇軍を名乗る男に強奪されてしまう。これを奪い返すため、彼は北日本の領土へ…物語はここから始まる。



◀▼奪われたAFWを追う中、北日本軍と何度となく衝突することとなる。この任務が初の実戦となるヴァイツェッカーだが……。





▶戦車並の火力と装甲に加え、きびしい地形にも対応しうる機動力をあわせ持つAFWは、陸戦において最強を誇る兵器といえる。



『RED』の世界観

『RED』の世界が、現実の歴史と異なる道を歩み始めたポイントは、1945年の8月15日。いわゆる終戦記念日だ。本作の世界ではこの日に終戦宣言が行われず、本土決戦に突入した。その結果、太平洋戦争の終結が遅れ、1947年には北緯38度を境界とする北日本がソビエト連邦の管理下に置かれてしまう。さらに1950年には、アジア諸国を巻き込んだ内戦、日本戦争が勃発した。1964年には日本戦争は一応の終結をみたものの、いまだ分割統治されたままの日本は、いつ爆発するともしれない火種を抱え、緊張がとけぬ状況にあった……。



Main Character 1
雅美・フォン・ヴァイツェッカー

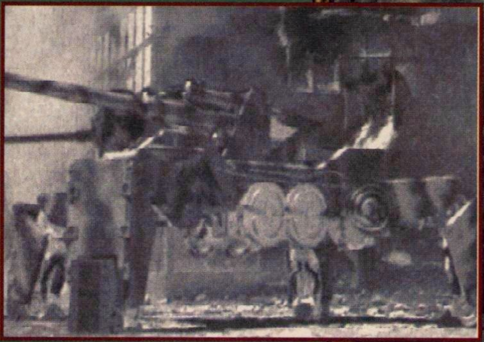
PROFILE
父はドイツ人、母は日本人のハーフ。だが、日本で生まれ育ったため、ドイツのことはあまり知らない。搭乗機は甲脚砲。

もしも太平洋戦争が1945年8月15日に終結して

DENGEKI SCOOP RED（仮）

戦略SLG





【世界年表】RED Chronological table

1900年代

38 3 核分裂によって新たなエネルギーが発生する現象が実証される。この核分裂を使用した爆弾「核爆弾」の開発が始まる。
39 1 ドイツ、ヒトラー総統により多脚兵器開発指令が下される。
9 ドイツ軍ポーランドへ侵攻。英仏、ドイツに宣戦を布告。これにより第二次世界大戦始まる。
40 6 ドイツ軍パリ占領。フランス降伏。
41 8 ドイツ軍、ソ連に侵攻。
12 日本、アメリカに宣戦布告。南北アメリカ大陸の日系人、隔離される。
42 8 マンハッタン計画始まる。同時に軍産学共同の計画として、核戦争下で有効な新たな陸戦兵器の開発が始まる。（**アメリカでのAFW研究開始**）
11 ソ連軍、スターリングラードで反撃開始。
43 7 **ドイツ軍、初の多脚兵器「PZg1アーマイゼ」（ポルシェ製・８８mm砲型と２０mm機銃型の２種）の配備が開始される。**（クルスク戦）
9 イタリア、連合軍に降伏。
44 6 連合軍、ノルマンディー上陸を開始。米軍、ドイツの多脚兵器を捕獲。
7 ドイツ、ヒトラー総統暗殺。臨時総統にデーニッツ就任。多脚兵器の設計図、Uボートにより日本へ。
8 パリ解放。AFWの前身とも言える米軍の歩行兵器「Wm１」（市街戦における歩兵掃射兵器）が活躍。
12 ドイツ、米英仏と講和。ポーランド共和国樹立。オーストリア独立。
45 2 ソ連軍、ドイツ国境（オーデル河）にて停止。東プロシアの工場接収により、ソ連軍は多脚兵器のプラントを入手。
4 米、ルーズヴェルト大統領死去。トルーマン、大統領に就任。米軍、沖縄に上陸。ドイツの多脚兵器の縮小コピーとして「五式甲脚装甲車」が日本各地に配属。
7 米、原爆実験。残留放射能や電磁パルス下で稼働可能な密封型多脚兵器としてAFWの基本スタイルが固まる。
8 **米、広島・長崎に原爆投下。ソ連、日本に宣戦布告。日本、首都を松代へ遷都。**
9 **ソ連軍、北海道に上陸作戦。初の多脚兵器同士の対決。**ドイツの多脚兵器の拡大コピーであるソ連の「Ire-3」が山岳戦を征する。
11 米軍、九州に上陸作戦。
12 ソ連軍、新潟へ上陸。札幌の日本軍第５方面軍、降伏。
46 2 ソ連軍、青森に上陸作戦。
3 米軍、関東平野に上陸作戦。
4 福岡の日本軍第１６方面軍、米軍に降伏。
6 米、下院で対日作戦における被害が暴露。厭戦ムード高まる。
7 仙台の日本軍第１１方面軍、ソ連軍に降伏。ソ連軍、関東平野目前で停止。中国にて内戦勃発。
9 米国にて本格的に多脚兵器の開発が始まる。
10 第二次大戦後の安全保障機関として国際連合が設立。
12 米英軍、関東平野以南の日本を制圧。インドシナにおいてフランスとベトナム共産軍の戦闘が始まる。
47 1 **米英中ソ軍により日本領土の分割管理が行われる。**樺太・北海道・北陸上越はソ連が、関東・中部・近畿は米が、中国・四国・九州は英仏が管理する。
5 極東軍事裁判開廷。
7 米英中とソ連による日本統治構想が決裂。両陣営が支配する地域間が閉鎖される。
48 5 **米英が支配する日本領土（南日本）の首班に吉田茂が任命される。**日本国樹立。イスラエル建国。第一次中東戦争勃発。
6 **ソ連が支配する日本領土（北日本）が日本共和国として独立。**北海道及び樺太・千島列島がソ連領土に編入される。
7 **南日本、再軍備を開始。英米独の余剰兵器を購入。**
49 3 ソ連の主導によるベトナム民主共和国（北ベトナム）が独立。宗主国フランスとの戦争始まる。
4 北大西洋条約機構調印。
50 6 **日本戦争勃発。東京陥落。アメリカ軍、日本に派遣。**
8 **国連安保理、南日本への国連軍派遣を決定。**
9 **日本戦争において国連軍、仙台に上陸。**
10 **中国及びソ連義勇軍、日本戦争に参戦。**
51 4 **マッカーサー日本占領・国連軍司令官が解任。マッカーサー神社建立。**
7 **日本戦争休戦会談開催。**
10 **インド首相ネルー、国連軍の北日本越境を非難。**
52 11 米、ビキニ島沖で水爆実験。
53 **日本戦争休戦協定調印。**
54 9 **国連会議において南日本、主権を回復。ただし外交権及び軍事権は国連管理のまま。**
59 1 キューバ革命。北ベトナム、南ベトナムに侵攻開始。

血の赤、炎の赤 沈まぬ 暁の赤…

RED（仮）

いなかったら!?

PS2 SLG	RED（仮）	9月（予） ▶コナミ ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）



戦闘手順

同士たちとともに戦場を渡り歩き局地戦を展開

ここからは、ゲームのメインとなる、SLG部分のシステムについて説明していく。戦闘は、大きく分けて3パート。AFWと兵士の戦闘準備を行う「部隊編成」。敵部隊の配置や動きを見ながら、味方の部隊を進軍させていく「作戦MAP」。作戦MAP上で衝突した敵部隊と、リアルタイム形式で指示を出しながら戦闘を行う「戦場MAP」の3つだ。この戦闘と戦闘の間にストーリーが進行していく形で、ゲームが展開していくのだ。

部隊編成｜戦略に合わせてAFWと兵士を組み合わせる

AFW自体は確かに強力な兵器である。だが、そこは戦場という過酷な状況下のこと。さまざまな困難も存在する。そこでAFWに搭乗するパイロット以外にも兵士がAFWとともに作戦に参加し、その行動をサポートするのだ。AFWと兵士を組み合わせることにより、AFWの弱点を補ったり、AFW自体の機体特性をさらに引き上げたりできる。そして兵士とAFWの編成によって戦闘力も大きく変化するのだ。



▲AFW 1機につき、1つの部隊が編成されるのだ。



▼AFWは、機体やパイロットによって性能が異なっている。



◀最小限の人員で最大限の戦果を挙げるには……。同行する兵士の組み合わせは慎重にならざるを得ない。



Main Character 2 皆川リョウコ

PROFILE

大戦末期生まれの日本人。父とは幼いころに生き別れたまま。母と死別したのち、AFWのパイロットとなる。甲脚砲に搭乗。

AFWと兵士の分類

現時点で判明しているAFWと兵士の分類と、その能力を紹介。ここで紹介しているAFWは3タイプだが、このほかにも何タイプか用意されているぞ。

甲脚砲



あらゆる状況に対応できるよう設計された万能タイプ。それゆえに、戦況に合わせた編成が重要となってくる機体だ。また、パイロットの能力によって、戦い方の個性が現れやすい機体でもある。

軽甲脚



機動力に重点をおいて設計されたため、AFWの中では軽量級で動きが速い。その分攻撃力は低く、対AFW戦では頼りにならないが、対人戦や兵士の運搬などにおいて、実力を発揮する。

多脚砲



遠距離射撃を主力攻撃とする後方支援機体。4足の脚は非常に安定性があり、命中精度も高い。しかし、装甲は薄く、機動力も高くはないので、白兵戦には弱い。

＋

歩兵

対兵士戦のメイン戦力。白兵戦には欠かせない人員だ。先陣に立つだけのことはあって、士気と耐久力が高い。

猟兵

対AFW戦のエキスパート。AFWの強固な装甲を破壊するほどの威力を持つ成型炸薬弾を装備した特殊兵。

工兵

地形上にトラップを仕掛け、敵AFWの移動を封じる、もしくは破壊する。また、敵のトラップの解除も行う。

偵察兵

偵察により敵の配置を正確に把握する。これによって、自軍の攻撃可能範囲を拡大することができるのだ。

補給兵

AFWの修理・整備を主とする工兵。また、機械を扱う手際のよさから、砲弾充填速度の向上も望める。

衛生兵

傷ついた兵士たちの治療を行う。また、身動きの取れない味方を守るため、敵兵士の行動を阻む役割も持つ。

部隊編成例

では実際に、どういった感じで組み合わせを決めるのか、具体的な例を1つ挙げてみよう。ここでは、戦術の基本ともいえる、火力で圧倒するタイプの編成を組んでみた。どんな敵に当たっても対応できるよう、AFWは万能タイプの甲脚砲。そこに、対人戦用に歩兵、対AFW戦用に猟兵を組み合わせる。単純な組み合わせだが、それだけにスキの少ない編成だ。

AFW甲脚砲



▲ヴァイツェッカーが搭乗する三式甲脚砲。実にバランスのとれた、よい機体である。

＋ **歩兵&猟兵** ▶



▶直接的な戦闘力として、絶対に欠かせないのが歩兵と猟兵。足手まといになることは決してないだろう。

敵を火力で圧倒



▲AFWと兵士のどちらが攻めてこようとも、戦闘態勢は十分に整っている。地形が五分であれば、火力で勝るわが部隊に負けはしない！

DENGEKI SCOOP ▼ RED（仮）

作戦MAP｜戦闘の目的を達成すべく部隊を指揮

ストーリーの展開によって、戦闘目的はさまざま。単純に敵を全滅させればいいといったものから、味方を守る防衛戦、逃げる敵を追う追撃戦なども用意されている。それらの戦闘目的に合わせて、マス目で区切られたマップ上に表示された味方部隊を動かしていくのが作戦MAPだ。地形効果や敵部隊の相性、援軍との位置関係などを考慮して進軍せよ。

▼戦闘の目的は、戦闘パートが開始する前のストーリー上で語られるぞ。





▲青い機体が味方部隊、赤い機体が敵部隊だ。同様に、街や駐屯地なども占拠している側の色で表示される。



◀時間経過の概念も存在するので、戦闘が長引けば、そのまま夜間戦闘に突入する。

戦場MAP｜リアルタイムで進行する各部隊ごとの戦闘

作戦MAPで衝突した敵部隊との戦闘が繰り広げられるのが、この戦場MAPだ。戦闘はリアルタイムで進行するので、すみやかに状況を把握し、的確な指示を出す統率力が問われる。ここでもたつくようだと、たとえ戦闘力が圧倒的であっても、敵に先手をとられ続けて敗北を喫することになりかねないぞ。敵部隊との相性を考えて、ときには退くのも戦術のうちだ。

AFWの行動

やはり、攻撃の要となるのはAFW。兵士に犠牲を出さず、AFWの攻撃だけで勝てるのならそれにこしたことはない。砲撃だけでなく、近接時には直接敵AFWをたたく白兵戦も可能となっている。





▲軽甲脚による対人射撃。AFWに対しては、いささか頼りない火力だが、兵士に対しては圧倒的な攻撃力として襲いかかることであろう。



▲射撃時には、このスコープ画面に切り替わる。命中率を上げるためには、射撃のタイミングを合わせる必要がある。
▶AFWの装甲に損害を与えるには、十分な破壊力を持つ75㎜砲。AFWには常に使っていきたい攻撃だ。



◀近接時の切り札！　射撃がAFWの戦車としての側面であるならば、白兵戦はロボットとしての側面といえる。

兵士たちの行動

単体の戦闘力はAFWには遠く及ばないとはいえ、AFWをサポートし、戦い方によってはAFWの撃墜をも可能とする。戦場において重要なポイントとなる。兵士なくして、戦闘に勝ち続けることは不可能だろう。





▲投擲弾でＡＦＷに挑む歩兵。手数でモノをいわせろ！
◀ロケットランチャーで着実にAFWにダメージを与える猟兵。機動力で勝負だ。



▶照明弾を打ち上げて合図を送り、味方との連携を試みる衛生兵。彼らは後方支援の要だ。

全体の行動

AFWと兵士の組み合わせをいくら考えたところで、連携がとれていなければ意味はない。兵士はAFWとともに移動し、AFWが最大限の能力を発揮できるように戦うのだ。



▲AFWの上に乗って移動。できる限り有利な場所を確保するのだ。



▲ほかの味方部隊を呼んで波状攻撃を仕掛ける。やはり、戦闘は火力が決め手！
▶ひとまずAFWを退かせるか、それとも近接戦を仕掛けるか……!?



電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

発売目前!!
ゲームシステム総ざらい

タイトル発表から発売日までが非常に短かったため、やや急ぎ足で進めてきた感のある『DOA2』の紹介記事も今回が最後。次号から始まる攻略記事に向けて、システム紹介の総まとめを行うぞ！



DEAD OR ALIVE 2



PS2 FTG	DEAD OR ALIVE 2 (デッドオアアライブ2)	3/30	▶テクモ ▶¥6,800
		▶MC2（100KB） MT2（4人同時プレイ可）	

これさえ読めば『DOA2』の遊び方がわかる完全プレイマニュアル

いよいよ発売が目前に迫った『DOA2』。今回は、これまでの記事のおさらいの意味も含めて、基本的なゲームシステムとその操作方法を説明しちゃうぞ。発売前にこれらの情報を頭にインプットしておくことで、初プレイの瞬間から『DOA2』の世界を全開で楽しむのだ！　また、AC版から変更されている部分もいくつか存在するので、ディープな『DOA2』ファンも要チェックだぞ！







BASIC OPERATION 基本操作

全キャラクター共通の操作方法

ゲームシステムの説明に入る前に、キャラクターの動かし方を理解できていなければ話にならない。ということで、まずは基本操作から説明していくぞ。すでに、AC版で『DOA2』を体験済みという人は、右図に示したボタン配置の割り振りに注目してみよう。PS2版では、パッドタイプのコントローラでも操作しやすいように同時押しボタンがもうけられているのだ。

各操作のコントローラ対応図



ダッシュ	⇨⇨or⇦⇦	下段投げ	⇩⊗
走る	⇨➡	投げ抜け	□＋△
ガード	⬅or□	ダウン攻撃	⇧△＋◎
下段ガード	⬇or⬇□	追撃	⇩△or⇩◎

※コマンドはキャラクターが右向きの場合のものです。＋は同時押し、⇨矢印は短く押す、➡矢印は押したままの状態を示します。

移動 MOVE 相手との間合いを調節する

▼こういった技がヒットしたあとは間合いが開くので、すかさず走って間合いを詰めるのだ。



✚キーの左右で前後に移動。上がジャンプで、下がしゃがみと、非常にシンプルな操作になっている。また、これらを組み合わせることによって、前方ジャンプやダッシュなどといった動きもできる。これらの移動手段を使って、自キャラの有利な間合いになるように相手キャラとの間隔を調節しよう。有利な間合いはキャラごとによって異なるので、「有利な間合いをとる＝攻撃の主導権を握る」という方程式が成り立つのだ。

ガード GUARD 相手の打撃から身を守る

相手の打撃による攻撃を防ぐことができる。ただし、ガードには、立ちガードとしゃがみガードの2種類が存在し、相手の攻撃の属性に合わせて、上段と中段の打撃なら立ちガード（上段はしゃがみでかわすことも可能）、下段の打撃ならしゃがみガードと使い分けなければならないのだ。また、ガードを失敗して打撃をくらってしまうと、一定時間よろけてしまい、その間はまったくの無防備状態になってしまうぞ。

▼例外的に、ジャン・リーの「ドラゴンキック」のような、ガードを打ち崩してしまう強力な打撃技も存在するぞ。



打撃 BLOW パンチとキックで攻撃

△ボタンを押せばパンチ攻撃、◎ボタンを押せばキック攻撃。これがすべての打撃技の基本となっている。これに、✚キーを組み合わせたり、決められた順番どおりに△◎ボタンをタイミングよく押していったりすることで、さまざまな技を繰り出すことができるぞ。また、打撃には上段・中段・下段という3種類の属性があり、それぞれ相手の体のどの位置に向かって攻撃を繰り出しているかを示している（つまり上段ならば頭のあたり、下段ならば足元といった感じ）。これにより、打撃を受ける側のキャラは、それぞれの属性に合った対応をしなければ、攻撃をくらってしまうことになるのだ。







▲ゲン・フーの中段パンチ攻撃「連捶単把」がヒット！　みぞおちのあたりに強烈な打撃を受け、体をくの字に曲げたまま吹き飛ぶジャン・リー。

◀ティナの「ローリングソバット」は、相手キャラの下段攻撃をかわしながら技を繰り出す、便利な中段キック攻撃だ。

投げ THROW ガード不能の近接攻撃

相手がガードをしているかどうかに関係なく、つかんで投げをきめる攻撃。成功すれば、打撃よりも大きなダメージを与えることができるが、相手に接近していなければならないうえ、相手が打撃技を出していたらくらってしまうという弱点がある。また、しゃがんでいる相手に対しては、下段投げでないと投げることができないぞ。



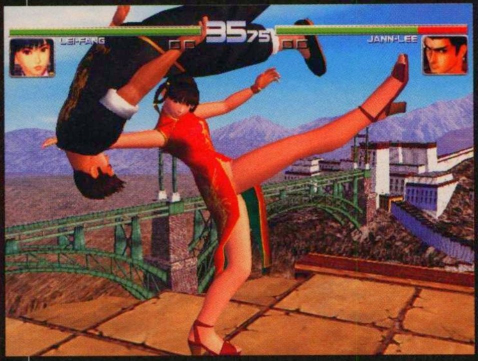


▲▶あやねを「山嵐」で投げるハヤブサと（上）、ゲン・フーに下段背後投げ、「提手上勢」をかけるレイファン（右）。打撃と投げを使って、相手の防御を崩せ！

ゲームを盛り上げるコマンド入力技

ホールド技
相手の打撃を受け止めて返す！

『DOA2』最大の特徴とも言えるのが、このホールド技という攻撃システム。相手の攻撃属性とタイミングが、こちらのホールド技とバッチリ合えば、その打撃技をカウンターで返すことができるのだ。PS2版では、AC版よりもコマンドが簡略化されており、狙う機会はよりいっそう増えているぞ。防御側は相手の次の打撃を読んでホールド技を狙い、攻撃側はホールド技を合わされないように裏をかく。これも、『DOA2』ならではのおもしろさだ。



◀レイファンの上段パンチホールド技、「転旋掃腿」。

3種類のホールドコマンド			
	上段ホールド	相手の上段攻撃に対して	↖□
	中段ホールド	相手の中段攻撃に対して	←□
	下段ホールド	相手の下段攻撃に対して	↙□

フリーステップ
ステージ内を自由に移動する

『2』になって新たに採用されたのが、このフリーステップというシステム。これを始動させると、◎ボタンを押している間は、ステージ内を任意の方向へと自由に動き回ることができるのだ。PS2版では、下に示したAC版と同様の始動方法以外に、L1もしくはL2ボタンを押しながら、✚キーの上か下のどちらかを押すといった、入力が簡単な始動方法も用意されているぞ。



▶相手をダウンさせたあとなどが、フリーステップ始動のチャンスだ！

▼『DOA2』において、位置取りは非常に重要な戦略要素となる。



フリーステップの始動コマンド		
	画面奥側に移動	⬆□
	画面手前側に移動	⇩⬇□

キャラクター固有技
そのキャラだけが使えるコマンド技

✚キーと△、◎ボタンの組み合わせでさまざまな技が出せるのは、基本操作のところで説明したとおり。だが、同じ操作をしたからといって、すべてのキャラが同じ技を出すというわけではない。それこそが、キャラごとに独自のコマンドが設定された固有技なのだ。固有技のコマンドは、✚キーと□、△、◎ボタンの組み合わせで構成されており、そのコマンドを正確に入力することができれば、固有技が発動するぞ。これら固有技を覚えて使いこなすことが、勝利への道につながっていくのだ。



エレナ「劈挼手」

▲多彩なコンビネーション系の技を持つエレナ。この技もそのうちの1つだ。ここからさらに、「劈挼架推掌」というコンビネーションにつないでいくこともできるのだ。



ジャン・リー「ドラゴンステップハイ」

▶本来は単発の上段キック攻撃であるが、この画面ではコンビネーション技からつなぐことによってコンボヒットさせている。



かすみ「月輪脚」

▲いわゆる、サマーソルト系の技。技の出が早く威力も高いが、大きく跳ね上がるため、ガードされたりかわされたりした場合の隙は非常に大きい。



レオン「カニ挟み」

◀名前のとおり、滑り込んで相手の足を挟み込む単純な投げ技。しかし、コマンドサンボの真骨頂はこのあと。ここからさらに関節技の「STF」につないでいくことができるぞ。



レイファン「背折靠」

▶一瞬にして相手に背を向け、肩のあたりを相手に当てていく打撃技。レイファンの持つ単発の打撃技の中では、かなり威力のあるほうだ。

おまけ



▶AC版でも大好評（？）のザックのこの衣装は、投げ技をきめると触覚の先が光を放つのだ！

とステージ

ステージトラップ
ステージごとに用意されたしかけ

もはや『DOA』シリーズの伝統とも言える、数々のステージトラップ。『2』においては、叩きつけられると爆発するデンジャーゾーンは言うに及ばず、スリップを誘発する地面や、立体的な構造を持つステージなど、かけひきをさらに盛り上げる趣向がいたるところに用意されている。今回は、これまで文字情報でしか公開されていなかったPS2版の新ステージの画面を入手することができたので、各仕掛けと合わせて紹介していくぞ。画面から見てとれる雰囲気からは、既存のステージ以上に複雑な構造のように感じられるが……。



◀老朽化した木柵は非常に脆く、吹き飛んだ相手は、木柵を突き破ってそのまま下の階層へと落下。当然、地面に叩きつけられてダメージを受ける。



◀特定の打撃技をくらうとダメージが倍増するうえに、後方へスリップする無防備なモーションが追加されてしまう。



▶帯電したガードレール。ここに叩きつけられると、電撃でダメージを受けたあと、その反動で大きく跳ね飛ばされてしまう。

下の階層へと落下！

崖っぷちでの攻防を制したのはエレナ。しかし、戦いはまだ終ってはいない。落下していくバースを追いかけ、エレナも飛び降りる。



壁が爆発する!!

このステージの壁は、すべてデンジャーウォール。ハヤブサの「我王掌」をくらったバースは、壁に叩きつけられて爆発を直撃!!



NEW STAGE Ⅰ

▼家に遊びにきたあやねをもてなすハヤブサ（ウソ）。障子を間に挟んでの攻防などもアリか？



NEW STAGE Ⅱ

▼バックの看板に書かれている文字から見て、アジア諸国のどこかであることは間違いないだろう。



SHIN・SANGOKUMUSOU

真・三國無双



一騎当千のド迫力

「三國志」をテーマにしたかつてないスケールのアクション大作登場!!



戦乱渦巻く中国の地を英雄たちが駆け抜ける

歴史ＳＬＧでもおなじみの『三國志』が、戦略性豊かな、アクションゲームになって登場！ この『真・三國無双』は、タイトルからもわかる通り、ＰＳで発売され好評を博したコーエー初の格闘ＡＣＴ『三國無双』の流れを組む作品だ。第１報となる今回は、ＰＳ２で生まれ変わった今作の魅力を徹底紹介！ さらに、電撃独占の開発者インタビューによってわかった『真・三國無双』の数々の要素を一挙大公開！

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

PS2	ACT	真・三國無双	春予定	▶コーエー ▶価格未定
			▶対応周辺機器未定	

史上空前のスケールで描かれる「三國志」の〝闘い〟!

『真・三國無双』は「三國志演義」のストーリーをベースに作られたアクションゲーム。プレイヤーは、魏・呉・蜀の三国の中から操る武将を決定、「三國志」の劇中に登場した合戦場を模したステージで、さまざまな戦いを繰り広げ天下統一を目指していく。ここでは、本作の3大ポイントを紹介。PS2だからこそ再現できたゲームシステム&魅力をお届けする!



前作『三國無双』とは…



▶舞うように技を決める「無双乱舞」が魅力的!

趙雲や周喩など、「三國志」の英雄たちが戦う3D格闘。シンプルな操作性ながら、攻防が一体となった爽快感あふれるバトルシステムが好評を博した。



1人の武将として軍団に参加!

『真・三國無双』では、プレイヤーは軍団の中の1人の武将として戦いに参加する。軍と軍との戦いがリアルタイムで刻々と変わっていく中、1人の武将としてプレイヤーがどう戦っていくかが重要なのだ。「1人の武将の活躍が、戦争の流れを変える」という、「三國志」ならではの醍醐味を味わえるぞ!



◀戦争における個人の活躍を描く! まったく新しい試みだ。

2000人近くのキャラが戦場を駆ける!

本作の舞台は、広大な中国大陸。戦場となるステージも、「赤壁」や「五丈原」など、ファンにはおなじみの場所が登場するぞ。それらの場所で、2000人近くの将兵や騎馬兵が火花を散らす! 映画のような、ダイナミックな戦いが楽しめる!!

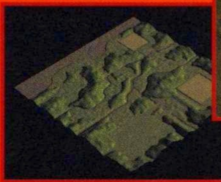




◀▲敵の配置などは全体マップで確認できる。

1km四方の地形を再現!!

このゲームのステージは、すべてをリアルサイズで表現! 約1km四方にわたる戦場を、高さなどの縮尺も含め緻密に作成している!





◀▲曹操と関羽が戦った「官渡」のマップ。作り込みがスゴイ!

プレイヤーの戦い方が軍の強さを決める

このゲームは、単なるアクションゲームではなく戦略性も重要になってくる。全体マップを見て進軍ルートを考えたり、味方の状況に合わせて戦い方を考えたりと、リアルタイムSLG的なオモシロさがあるのだ。また、プレイヤーキャラが敵を倒せば倒すほど、味方の士気が高まり、自軍全体が強くなっていくというように、プレイヤーの行動がダイレクトにステージ攻略に関わってくる。プレイヤー自身が「三國志」の物語に参加している、そんな気分を味わうことができるのだ!!



▲とにかく敵を斬りまくる。プレイヤーキャラは、敵が落とすアイテムを拾うことで強くなっていくぞ!

刻々と変わる戦況もひと目でわかる!!

各ステージの初めでは、プレイヤーが何をするべきか命令が表示される。それ以外にも、戦況に合わせて「味方を助けろ」、「本陣に戻れ」など、情報が出るようになっている。これにより、自分が何をすべきかすぐにわかるようになっているぞ。



◀敵と接触したときには、このように情報が表示される。音声も出る?

動 乱の世を駆け抜けた英雄たちを操り天下統一を目指せ！

本作でプレイヤーが使うことができるキャラクターは、魏・呉・蜀の各三国の武将たち。それぞれが剣や槍などさまざまな武器を携帯し、戦場に赴くことになる。各キャラクターたちには、部下がついており、彼らもプレイヤーとともに行動、戦いをサポートしてくれるようだ。何人部下として付いてくるかはまだ不明だが、プレイヤーの戦績にあわせて、数が増減されることになりそうだ。ここでは、プレイヤーキャラとして登場する武将たちを紹介していくぞ！

魏軍



曹操（そうそう）
魏の君主。「治世の能臣、乱世の奸雄」と評された。気性は激しく、知略に長けている。使用武器は剣。

典韋（てんい）
魏の武将。人並み外れた筋力を持ち、主君の護衛にあたる一方、合戦では常に先鋒を務めた。使用武器は斧。

夏侯惇（かこうとん）
魏の武将。合戦中に射抜かれた左目を「もったいない」といって食べたエピソードが有名。幅広の曲刀を使用する。

蜀軍



趙雲（ちょううん）
蜀の武将。冷静沈着な性分だが、ときには単騎で敵陣に乗り込むなど、豪胆な面も見せた。使用武器は槍。

張飛（ちょうひ）
蜀の武将。その勇猛ぶりから「1万の兵に匹敵する」といわれた。大酒飲みの暴れん坊。使用武器は蛇矛だ。

三國動乱の時代とは…

三国動乱の時代（紀元2～3世紀ごろ）とは、それまで栄華を誇っていた後漢が滅亡、のちの中国支配を巡って魏・呉・蜀の三国が覇を競い合った。この時代には多くの英雄が誕生した。

呉軍



太史慈（たいしじ）
呉の武将。忠義に厚い人物で、母の受けた恩に報いるため、戦場に馳せ参じ活躍した。使用武器は双鞭。

周喩（しゅうゆ）
呉の最高司令官として、君主から全軍の指揮を任された人物。容姿端麗で、「美周郎」と呼ばれた。武器は刀。

その他



呂布（りょふ）
超人的な強さを誇る武人。さまざまな国につき裏切りを繰り返した。最後は曹操に処刑される。武器は方天画戟。



▶前作では隠しキャラとして登場した孔明。今作でも出る!?

ほかにもこんなキャラが？

『三國無双』の流れを組むということで、前作に登場したキャラクターはほぼ全員出ることになりそうだ。とくに気になるのは、前作で隠しキャラだった孔明。武器はビームという、なんとも変わったキャラだった。今作でも、軍使ながらプレイヤーキャラとして登場する可能性は大！　もちろん武器はビーム!?

操 作系はシンプルに！　ハデなアクションも簡単に出せる!!

アクションゲームとしての爽快感を追求し、キャラクターの攻撃などは4つのボタンだけで出せるようになっている。ボタンで出すことができる攻撃は、通常攻撃とチャージ攻撃、無双乱舞の3つ。あと1つはジャンプに割り振られるようだ。このため、誰でも簡単に強力な攻撃が出せるようになっているぞ！　また、キャラクターの動きは1／60フレームで再現しているので、とにかく滑らか!!

通常攻撃



チャージ攻撃



▲一撃の威力は小さいものの、ボタン連打で連続攻撃になる。他の攻撃と組み合わせることも。
◀チャージ攻撃。いわゆる強攻撃か？　その詳細はまだナゾだ。攻撃後の隙も大きそう。

無双乱舞





◀強力な無双乱舞！　使用制限があるのかどうかはまだ不明。

▶無双乱舞など、動きはすべてモーションキャプチャーしているぞ。



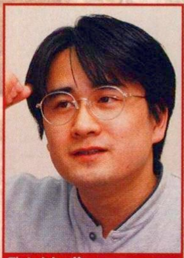


『真・三國無双』開発者直撃インタビュー

●新しいアクションゲームの形を提唱する『真・三國無双』の魅力を、開発者に直撃したぞ！

INTERVIEW

「並み居る敵を一撃のもとに斬り伏せる“一騎当千”の爽快感を味わってほしい……」



ディレクター兼メインプログラマー
鈴木亮浩
すずきあきひろ
『三國志Ⅳ』の移植などを手掛けた。最近はネットワークゲームに夢中とのこと。

テーマは“一騎当千”漢たちの活躍を描く！

――今回発表された『真・三國無双』ですが、どうして対戦格闘からアクションゲームへとシステムを変更されたのですか？

小笠原賢一(以下“小笠原”敬称略)：ＰＳ２ということで、続編のタイトルは、見た目はもちろん、ゲーム性がどう変わるのか期待している人が多いと思うんですね。そういう中で『三國無双』の続編を考えたとき、一番似つかわしいと感じたのが今の形でした。戦場でガンバッて敵をなぎ倒していくという…。それに、原作の「三國志演義」にもあるような、１人で1000人の敵を倒してしまう超人的な活躍、“一騎当千”を描きたいと思いまして。それで丸まる１個の戦場を用意して、その中でアクションを楽しんでもらおうということになったんです。スケールが大きいぶん作業的にはかなりツラくなりましたけどね（笑）。

――では、ゲームの流れはどうなりますか？

鈴木亮浩(以下“鈴木”敬称略)：基本的にモードは１つです。そのモードを選んだら、陣営とプレイヤーキャラを選びます。それから、ステージの目的と敵の配置図が表示されてゲームが始まります。ゲームがスタートしたら、まずは自軍の総大将からどこを攻めろなどの命令が出されます。初めはその命令にそって進軍していくわけですね。この命令は、「～を助けろ！」など、戦況に応じても出されます。基本的にこの命令に従いながら、最終的に敵の総大将を倒すなど、ステージの目的を達成するとクリアとなります。こうして陣営ごとに異なる５つのステージを進んで、プレイヤーが選択した陣営が中国を統一する形で終わります。

――１ステージのプレイ時間はどれくらいですか？

小笠原：だいたい30分くらいです。ただ、これはプレイヤーの軍の強さや進行ルートで変わってきます。先ほど命令が出されるといいましたが、これは頻繁に出されるわけではないので、基本的にはプレイヤーは自由に戦うことができます。



ゲームデザイン
小笠原賢一
おがさわらけんいち
代表作は、『三國無双』、『デストレーガ』など。両作品の企画を担当した。

ただ、自分が死んでしまったり、味方の総大将が負けるとゲームオーバーになってしまうので、総大将がピンチのときは助けにいってください。

――今回何人かのキャラが発表されていますが、キャラは全部で何人くらいになるのでしょうか？

小笠原：初めに使えるのは、魏・呉・蜀の各陣営から３人ずつ。合計９人です。ただ、ゲームをクリアするとか、いろいろな条件でキャラは増えていきますのでかなり多くなります。一応、前作に登場したキャラはほぼ全員登場するかと…。

――武器なども、前作を踏襲するのですか？

小笠原：はい。今回は馬にも乗れるので、呂布にはちゃんと赤兎馬も用意しています。あと、今回はすべてのキャラが弓を装備しているんですよ。弓を射るときは、ちゃんと主観視点で相手を狙って撃つ形になりますね。ただ、矢の本数が決まっているので、弓を延々と撃ち続けることはできません。まあ、そればっかりやってると負けてしまいますけど（笑）。

――馬の話が出ましたが、馬に乗ったほうが戦闘は有利になるとかありますか？

小笠原：有利というわけではないのですが、ステージ内の移動が素早く行えるようになります。あと、敵に体当たりすれば、弾き飛ばせますね。馬の乗り降りは、ジャンプボタンで自由にできます。状況を見て、うまく乗り降りしましょう。

――プレイヤーが操るキャラは１人だけ？

小笠原：そうです。ただ、ＮＰＣとしてそれぞれ部下を引き連れています。少なくて２人、総大将クラスだと何10人と。キャラの性能もありますが、総大将と武将とでは、部下の数から違いもあり、戦い方が変わってくると思います。

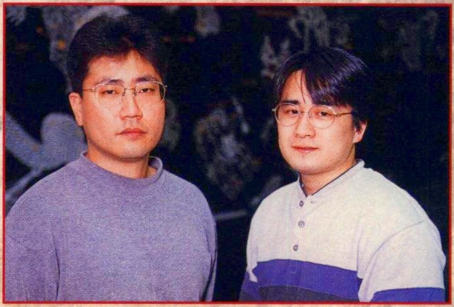
――苦労している点などありますか？

鈴木：新しいハードなので、試行錯誤しながら作っています。アクションゲームなんで、１／60フレームは外せないというところがあって…。そのフレームの中で、いかに操作感をそこなわずにモーションを詰め込めるかというところが悩みどころです。キャラの動きは、武将から兵士まですべてモーションキャプチャーしているんですよ。その分、動きはキレイにしたい。この点は苦労はしてますけど、逆に見てほしいところでもありますね。あとは、グラフィックのクオリティをどこまで上げられるかです。

小笠原：苦労というか、本当はネットワークでの対戦も考えていたんです。でもまだその環境が整っていなくて…。次回作を作るときは、ぜひ挑戦したいですね。

――最後に、読者にひと言お願いします。

小笠原：一騎当千の爽快感を味わえる初めてのソフトなので、その部分を楽しんでいただきたい。



豊富なイベントで、ゲームがさらに白熱する！

『真・三國無双』では、「三國志」の有名なエピソードがイベントとしてステージ中に挿入される！ 今回入手した画面の中にも、その一部を見ることができたので、紹介しよう。１つは趙雲と周喩が対決する場面。そしてもう１つは、夏侯惇が矢を受けるシーンだ。どんなシーンが再現されるのか、早く見てみたい。



夏侯惇が左目に矢を受けるシーンも！





趙雲vs周喩の一騎打ち！

▲原作の名シーンも完全再現！ 盛り上がること間違いナシだ!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

サクセスモードのプロ野球編!!

CHECK!! 今度のサクセスは

▼試練、仲間、ライバル、恋愛、さまざまな要素がつめ込まれたストーリー。それがこのサクセスモードなのだ。主人公の新たなドラマに期待せよ！



▲N64版『4』以来となるプロ野球編を題材にしたサクセス。セ・パ12球団のどのチームを選択したかで、ゲーム内容も大きく変化するのだ。



CHECK!! 12のストーリーがキミを待つ!

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球7™

野球ゲームの最高峰、『実況パワフルプロ野球』シリーズ最新作がPS2に登場！　サクセスモードを中心に最新情報をお届けするぞ。

PS2 SPG 実況パワフルプロ野球7	春予定	▶コナミ ▶価格未定
	▶MC2（KB数未定）2P対戦可	

最新画面を電撃キャッチ!

野球ゲームの決定版「パワプロ」と目玉の「サクセスモード」とは!?

'94年にSFCで登場して以来、野球ファンに絶大な支持を得てきた『実況パワフルプロ野球』シリーズ。テンポのいい試合展開と、対戦プレイでの読み合いの楽しさ、当時では珍しかったなめらかな実況でその地位を確立し、長くファンに親しまれてきたシリーズである。『パワプロ』のなかでも人気を誇るのが、『3』から登場した「サクセス」。これは高校野球や社会人野球を舞台に、選手を育成、数々の練習とイベントをこなして、最終的にはプロ野球選手を育成するのが目的のモードである。人気のモードだけに『3』以降、シリーズのほとんどの作品に収録されており、毎回新しいイベントや試み、新キャラなどが登場。今回の『7』でも、数々の新要素がつけ加えられているのだ。

ココに注目!





▲▶画面左部にあるウインドウ。これは一軍を頂点とし、現在の自分の立場を斜面で表現。評価が下がれば転がり落ちる!

ISAO AKADA

KCE大阪 ダイヤモンドヘッド プロデューサー

赤田勲氏



▲ダイヤモンドヘッドとはKCE大阪の『パワプロ』開発チーム。最近はN64版、GB版、PS2版と大忙しとのこと。

激白!!

シリーズ生みの親が語る新たな「パワプロ」の姿!

Go to Next Page

春だ! 野球だ! パワプロだ!





ISAO AKADA

12球団それぞれに違った展開を見せるサクセスモード　つまり…12倍楽しいんです!

今回のサクセスは、ものスゴイことになってます。基本システムは今までのものを踏襲していますが、今回はプロ球団の二軍が舞台なので、シナリオは12種類。もちろん、球団によって、オリジナルキャラもいますし、地方色やその球団らしいイベントも用意しています。もしかすると、チームごとに、選手育成の難易度を変えて、選手を育成しやすい球団は、能力が高い選手を作りにくくしたりするといった要素も加えるかもしれませんね。『'99年開幕版』では、会社は3社（隠しで十1）でしたが、『7』では12球団。ですから、3～4倍のボリュームになって、遊ぶほうも大変だと思います。でも、いろいろなアイデアを盛り込んで飽きさせないようにしていますので、楽しみにしていてください。



▲広島には鬼コーチがいる。12球団ごとにオリジナルキャラやイベントが用意されているぞ。



今度のサクセスはプロ野球編! 3つのポイントをチェック!

今までのシリーズでは、プロ野球編、高校野球編、大学野球編、社会人編と、舞台を変えてきたサクセスだが、今回はプロ野球編に原点回帰。ここでは各新要素に注目していくぞ。

選択球団によって、内容がガラリと変化

『7』のサクセスの最大のポイントは入団したチームによって、シナリオ内容がガラリと変化すること。『'99開幕版』（社会人編）で入社した会社しだいでゲーム内容が変化したのと同じだ。それが全12球団ぶんあるので、球団を変えることで、何度でも楽しめるのだ。



CHECK!!
最新の練習はこれだ
◀練習コマンドは従来と似たものが多い。練習にはレベルが設定されていて、レベルの高い練習ほど効果が高くなっている。



練習アニメーション
練習指示後、中央ウインドウのキャラがアニメーションする。パワプロ君のコミカルな動きがキュート。



CHECK!!
通常アイコンはこれ!!
練習、外出など通常アイコンもほぼ従来どおり。ボールとバットが描かれた見慣れないアイコンもあるけど…?

最終的には一軍定着! 日々切磋琢磨せよ

サクセスの最終目的は3年以内の一軍定着である。入団当初は二軍スタート。日々の練習で監督や同僚の評価を上げることで一軍へ昇格し、ペナントで活躍することで一軍メンバーに定着するのだ!

▼サクセスのペナント中の情報は、パワフルニュースという番組で見られる。





▲ゲーム中では一軍の試合に出られることも。ここで活躍すれば、一軍定着のチャンスだ。

おなじみのキャラたちによるストーリー

サクセスでおなじみの登場人物たち。親友の矢部君、ライバルの猪狩守＆その弟の猪狩進らはもちろん今回も登場する。今回も彼らとの関わり合いによって、特殊能力が身についたり、評価が変化したりすることだろう。残念ながら、女の子たちの情報はまだ不明。女の子たちとのイベントが存在は…?



CHECK!!
彼らも登場!
阿部君、猪狩兄弟ら、ストーリー上、重要キャラが並ぶ。千葉ロッテの帽子をかぶった新キャラがいるが…これはまさか女の子!?　続報に期待!!



CHECK!!
新キャラ、伊達団吉
もう1人の新キャラ、伊達団吉。主人公の先輩に当たる人物だ。見た目に反してフランクな人のようだが…?

パワプロ場外勝負!!
今回はプロ野球編だけに、各球団の細かい部分まで反映されている。例えば横浜で始めた場合、横浜ベイスターズの二軍、「湘南シーレックス」でのスタートとなるわけ。そのほか各球団の二軍の最新データもゲーム中に反映されているのだ。ちなみに、各球団ごとにゲーム性、シナリオなどが変化していくわけだが、広島チームには怖～い鬼コーチがいるとか。この鬼コーチは架空の人物だが、球団ごとのシナリオには、実際のイメージや練習内容が反映されているのかも…?



ISAO AKADA

PS2

PS2だからといって過剰な演出はしない目指すはあくまで野球ゲームそのものの楽しさ

『7』では、選手の細かなアクションなど、今までできなかった表現を取り入れようと思っています。さらに、フルポリゴンなので、観戦モードなどでプレイヤーが、テレビ中継のように、カメラアングルを変えられるといいなぁ、とも考えています。ただ、それらの要素によってレスポンスが悪くなるようでしたら、カットするかもしれません。我々が『パワプロ』に必要と考えているのは、あくまで野球ゲームとしての楽しさ。対戦にかかる時間は20～30分が基本です。これはどんなにハードが進化しても変わることはありませんので、今までの『パワプロ』ファンの方々は安心してください。また、ほかにも各モードが大幅にパワーアップしているので、期待してください。



▲プレイしやすさが『パワプロ』の真骨頂。このスタッフのこだわりが、人気を支えている。



サクセス以外にもこれだけ変わった！ 充実の各種新要素

PS2にハードを変え、パワーアップしたのはもちろんサクセスだけではない！ 球場、選手のフルポリゴン化をはじめ、遊びやすさを追求すべく、あらゆる部分が進化しているのだ。

選手もスタジアムもフルポリゴン化!

今までは2Dアニメーションにより表現されていたパワプロ君を3Dポリゴンにより立体化。あらゆる角度、視点からパワプロ君の丸顔を鑑賞できるようになったのだ。



▲ピッチャーとバッター全体を映したアングル。テレビ中継でおなじみの画面だね。



◀観戦モードなどで、自由に視点を動かせるのかも？



◀フルポリゴンだからこんな視点もアリ。陰影にも注目したい。

より個性を重視した選手データ

『7』では選手の個性をより豊かに表現するために能力評価がシビアになったり、特殊能力が大幅に追加されるなど、選手能力にさまざまな変化が加えられた。選手の能力を考えた戦略的な起用法が大切になるのだ。



シビアになった能力設定

従来のシリーズでは能力判定の1～15のうち、大半の選手が9～15の能力設定になっていた。『7』ではこれを1～15までフル活用。走力1や肩力2、などといった低い評価も使われるようになったワケ。



追加された特殊能力

選手の個性を表現する特殊能力も大幅に追加。基本的にはN64版『2000』をベースにさらに追加される。詳細は未定だが、過去最高の能力数になることは間違いない。下は『2000』で増えた特殊能力例。

CHECK!!

N64版『2000』から加わった能力

●固め打ち…2安打するとその試合での打力がアップ
●走塁○（×）…ベースランが速い（遅い）。
●サブポジ○（×）…サブポジションでもメインポジション同様に守れる（能力がよけいに落ちてしまう）。
●タイムリーエラー…ここぞというときにエラーする。珍プレー職人か!?

その他もパワーアップ！

そのほかの各種モードはもちろん本作でも健在。名場面を再現したシナリオモードや、リーグ優勝を目指すペナントモードなど、全11モードを搭載。いろんな遊び方が用意されているのだ。



▶モード選択画面はシンプルなものになっている。

対戦



◀対人、対COM、COM対戦など、自由に選択可能。

キャンプ



◀打撃や守備など、特定のプレイを好きなだけ練習可能。

ペナント



▶全135試合に挑む。人気のドラペナはあるのか…？

ホームラン競争



▶ホームラン競争。1人で10球か、3人で9球か選択。

パワプロ場外勝負!! 『実況』シリーズだけに、ゲーム中の実況音声の豊富さは本作の魅力の1つ。うぐいす嬢（声優は三石琴乃！）による選手名コールは今までも存在したが、『'99開幕版』などでは、登録されている選手名（ローズや清原など）しか呼んでくれなかった。しかし『7』では読み方を入力すればどんな名前でもコールをしてくれるらしいのだ。これは楽しみだよね。ちなみに『ときめき2』ではエッチな言葉を入力しても、発音してくれませんでした。『7』でもやっぱりそうなのかな…。

世界は無限に生まれ変わる!!





ELDERGATE™
エルダーゲート

PS	RPG	エルダーゲート	未定	▶コナミ
				▶価格未定
			▶MC（2ブロック）DS（対応予定）	

前回の情報から約半年。長い沈黙を破って、ついに最新情報が到着した！　プレイするたびに新たな世界が構築される、新機軸ＲＰＧ。その全貌が、ついに明らかになる!!

待望の新情報公開!! 入手したサンプルCD－ROMを徹底検証!!

斬新なシステムを数多く搭載した注目のＲＰＧ『エルダーゲート』。久々の続報となる今回は、特殊なゲームシステムを理解するため、そのシステムと密接な関係を持つ世界観を再確認してみよう。また、編集部に届いたサンプルＣＤ－ＲＯＭから判明した新情報もドーンと紹介。さらに、121号で募集したアイデア募集企画の受賞者も、今回発表するぞ！

精霊使い
主人公：フィート
ロスエル消滅時、たまたまゲートの監視をしていたため消滅を免れた18歳の精霊使い見習い。失われたゲートの力を取り戻すため、エルドラへ旅立つことに。

SYSTEM&WORLD

『エルダー』の魅力の１つである、斬新なシステムと世界観をおさらいしよう！

精霊石を集めて失われたゲートの力を取り戻すのだ!!

冒険の舞台は、精霊世界「エルドラ」と、現実世界「ロスエル」という２つの世界。この２つの世界は「ゲート」によって結ばれていたが、ある日突然ゲートの力（精霊力）が失われ、その影響でロスエルはゲート周辺を残して消滅してしまう。１人残された主人公は、可能性を求めてエルドラへ。そこで彼は、ゲートの復活には精霊力の結晶である精霊石が必要だということを知るのだった……。



◀世界はすべて３Ｄポリゴンで描かれる。当然、視点変更も可能だ。

全読者必見!! ゲーム序盤の流れを大公開!!

ここでは、気になるゲーム序盤の流れを特別に大公開！一番最初に訪れる精霊世界は、全プレイヤー共通。必ず２人の仲間がパーティに加わるぞ。もちろん、プレイヤーの行動しだいでは、その後の展開は変化するぞ!!



◀ゲートに残された力を使い、主人公はエルドラへ！



▼近くの町に入ると、アイシャとグレンが仲間に！



▲町の人のお願いで、危険な廃墟で「ミスリルの護符」探し。



▶精霊石を集めた主人公は、ゲートへの帰還を目指す。



◀塔の最上階に住みつくボスを倒すと、ゲートホールが出現した！　主人公は、ひとまず仲間と別れ、ロスエルへの帰還を果たす……。

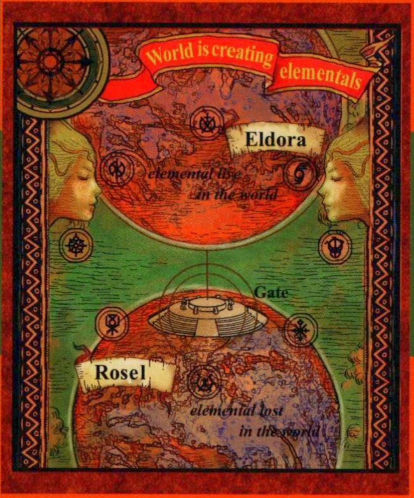
無限に創造を続ける精神世界

遥か昔に創造された８種類の精霊たちが、世界と同化し、無限に創造を続けることで構築される世界、それがエルドラ（精霊たちが住まう国）だ。しかし、ゲートが力を失いロスエルが消滅したことで、この世界のバランスも崩れ、大きく揺らいだ世界（パラレルワールド）となってしまった。



◀ロスエルへ戻るには、ゲートホールを見つける必要がある。

Eldora エルドラ



Rosel ロスエル

エルドラが無限の創造を行うことで、世界の許容をオーバーしないように、神が創り出した精霊力を消費するだけの現実世界、それがロスエル（精霊の失われた国）。ゲートが力を失ったことで、ゲート周辺を残し消滅してしまった。



◀運良くゲートの監視をしていた主人公は、消滅を免れる。

消滅してしまった、消費する現実世界

CHECK 訪れるたびに世界のすべてが変化する!!

パラレルワールドであるエルドラは、「グローバルビルドシステム」により、訪れるたびにマップ、ダンジョン、シナリオなどが、ほぼ無限に変化する。また、同じ世界でもプレイヤーの行動によって、まったく違ったシナリオが展開されるのだ。プレイするたびに新たな物語がキミを待ち受ける！



▲▶最初に訪れたときのエルドラと、２度目に訪れたときのエルドラ。２つを見比べると、世界の形が違っている。

２つの世界を行き来して精霊力を取り戻す!!

エルドラで入手した精霊石をロスエルへ持ち帰り、その精霊力をゲートに注いでやる。これを何度も繰り返し、ゲートの力を復活させてやれば、いずれ事件の元凶と対峙することができるのだ！

CHECK ゲートを拠点に冒険！

ゲート周辺は、残留する精霊力のおかげで消滅せずに残った。プレイヤーは、そのゲートを拠点にして、エルドラへと旅立つことになる。ゲートでは、９桁の数字を入力することで冒険する世界（エルドラ）を指定したり、主人公の職業を選択することも可能だ。



▲ゲートでは、アイテムを保管しておくこともできるぞ。



▶主人公の職業を決定したら、ゲートの力でエルドラへ転移開始!!

CHARACTER

これまでの記事で４人の仲間を紹介したが、残りの仲間も次々と判明！　ともにエルドラを旅することになる、彼らの情報もチェックしよう!!

主人公を支える強力な仲間!!

揺らぎはじめたエルドラは、そのままではいずれ消滅してしまう。それは同時に、世界と同化している精霊たちの消滅をも意味するのだ。そこで精霊たちは、自分の代理となる人間を選び出し、エルドラを救うべく訪れる主人公をサポートするよう啓示を授けた。彼らとはエルドラで出会うことになるが、精霊の加護を受けたその能力は、冒険での大きな助けとなるはずだ。今回紹介する仲間は、初公開の風のディオーネと土のマクラウド、そして氷のエストールと炎のグレンの魔法使いバージョンだ。



▲主人公をサポートしてくれる頼もしい仲間。どんな職業で登場するのか!?

CHECK　１度仲間になったキャラは町の教会でいつでも呼び出せる！



▲エルドラへ転移したら、まず教会へ。教会では呼び出せる仲間のレベルと職業がわかる。

１度仲間になったキャラは、再びエルドラを訪れた際、町の教会で自由に呼び出すことができるぞ。また、パーティからはずしたいときも、教会を利用することになるのだ。ただし、パーティは主人公を含めて最大３人まで。仲間の職業はエルドラを訪れるたびに変化するので、主人公の職業やプレイヤーの戦略に合わせて、最適な職業のキャラを選ぶことが攻略のポイントになりそうだ。



論理的判断で仲間をサポート

エストール
進んで冒険をするタイプではないが、啓示を機会に知識を広げるため主人公と行動をともにする。皮肉屋だが、仲間思いな19歳。



単純だが頼りになる炎のように熱い男

グレン
冒険の目的は、燃えたぎる闘志を発散させるため。単純で、すぐに熱くなる熱血漢だ。腕力の上昇は抜群だが、防御力は低め。18歳。



束縛を嫌う自由奔放な女の子

ディオーネ
なんとなくおもしろそうという理由で、主人公と行動をともにする17歳の女の子。弓の扱いに長け、罠の発見、解除の技能を持つ。

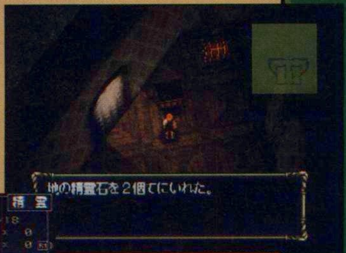


誠実で実直無口な元鍛冶屋

マクラウド
規律を重んじる、侍のような男。がっしりとした体格で、体力が上がりやすい。金属製の鎧とポールアーム（竿状武器）を好む24歳。

CHECK　仲間に精霊石を分け与えパーティを強化!!

冒険で手に入れた精霊石は、主人公や仲間へ自由に分け与えることできる。これは、精霊石を攻撃と防御、２つの項目にそれぞれ振り分けることで、攻撃力や防御力を大幅にアップさせるというもの。また、精霊石には属性があるので、同属性の精霊石を多く与えることで、その属性への耐性を身につけることも可能なのだ。しかも与えた精霊石の属性によって、覚える魔法の種類も変化していくぞ。



▲手に入れた精霊石を、どう振り分けるかで頭を悩ますのも、このゲームの魅力の１つ。



◀キャラのレベルが上がれば、装着できる精霊石の数も増えていくぞ。

BATTLE

これまでとくに情報が少なかったため、多くの謎に包まれていた戦闘システム。しかし、今回入手したサンプルCD－ROMにより、少しずつ詳細が明らかになってきたぞ。要チェック!!

距離の概念が戦闘をより奥深くする!!


▲戦闘中は、自由に視点変更が可能。ほかの戦闘画面と比べてみよう。

『エルダー』の戦闘システムは、一見するとオーソドックスなコマンド選択方式。しかしこのゲームには、距離と行動力の概念がプラスされているため、より戦略性の高いバトルが展開されるのだ。ここでは、その2つの概念を生かした戦闘システムの基本的な特徴を解説していこう。



▲3Dポリゴンの戦闘シーンを採用したRPGは数多く登場したが、『エルダー』は3D空間の距離感をシステムに生かしているのだ。

行動力ゲージに注目

『エルダー』では、コマンドを決定すると時間が動き出し、自動的にMPの横に表示される行動力ゲージが上昇する。そして、ゲージが溜まった者から行動することができるのだ。



◀ゲージの溜まる早さは、キャラクターの素早さで決まる。

●直接攻撃の場合

武器には攻撃範囲が設定されているため、直接攻撃をする場合、キャラクターは敵の近くまで移動することになる（移動は自動）。このとき、目標へ近づく前に別の敵に接近されてしまうと、その敵を倒すまで目当ての敵を攻撃することができないのだ。また、敵と自分との間に味方がいると、迂回する必要があるため、すぐに敵を攻撃することができない。敵と味方の位置関係も重要なのだ。



▲赤いサークルが自分の攻撃範囲を示す。直接攻撃は、どの武器でも範囲は同じだ。

●魔法攻撃の場合

魔法攻撃の場合は直接攻撃と違い、敵との距離に関係なく魔法を発動させることができる。敵に近づく必要がないので、敵からの攻撃を受けにくいというメリットもあるぞ。強敵と戦うときなどは、防御力の高いキャラを壁にして、その後ろから強力な魔法で攻撃するといった頭脳プレイが有効になってくるだろう。パーティに、必ず1人は魔法使い系のキャラを入れておいたほうがいいぞ。


▲もちろん、敵も魔法を使ってくるので、後ろのキャラも安心はできないぞ！

CHECK フォーメーションが戦いの勝敗を左右する

『エルダー』では、戦闘開始時の味方の初期配置を、横6マス縦3マスの中で自由に変更することができる。例えば、直接攻撃の得意なキャラを最前列に配置して速攻を仕掛け、魔法使いは最後列に配置して敵の攻撃をさける、といったことが可能なのだ。上手に生かして戦闘をより有利に展開しよう！


▶イベントで加わるNPCは、無力な存在。できるだけ後方に配置しよう。

コナミ公認特別企画 『エルダーゲート』に名を刻もうコンテスト大賞決定!!

本誌121号で募集した、電撃読者が考えたシナリオや技がゲームに収録されるという夢の企画、『エルダーゲート』に名を刻もうコンテスト。ついにその受賞者が決定したので、ここで発表するぞ。今回は優秀作品多数につき、コナミさんのご好意により大賞のほか、次席と開発者特別賞が追加された。大賞受賞者2名のアイデアはゲームに採用されるほか、スタッフロールには名前が掲載されるぞ。また、各賞の受賞者にも『エルダーゲート』のソフトが贈られるのだ。


▲開発スタッフによる選考の様子。秀逸なアイデアの数々に、選考はかなり難航したのだ。

大賞	●シナリオ部門…	西方由衣さん（12歳）／神奈川県
	●技部門…………	山戸健司さん（？歳）／神奈川県
次席	●シナリオ部門…	末吉希三子さん（12歳）／大阪府
		原田了さん（15歳）／愛知県
	●技部門…………	田中健太さん（15歳）／熊本県
開発者特別賞	●シナリオ部門…	卯目美咲さん（12歳）／香川県
	●技部門…………	徳田貴子さん（13歳）／群馬県

西方由衣さんのアイデア



◀とある町の住人に頼まれて、盗まれた首飾りを奪い返すというシナリオなのだ。

山戸健司さんのアイデア



▶空に雷を放ち、雷の精霊を呼び出し攻撃させる。精霊が寝ていると来ないことも……!?

応援イラストもド～ンと紹介!!

応援イラストもたくさん届いたのでここで紹介しちゃうぞ！



◀宮城県　蘭丸さん：キャライラストと世界観とゲームシステムは、確かにマッチしたゲームですね。そういえば、主人公のピアスってかなり長いんですよね。



▶神奈川県　風月希さん：さすがに主人公は、一番人気みたいです。今回新たに2人の仲間を公開しましたが、気に入ったキャラはいましたか？

ガッチャマンVSキャシャーンも実現!!

タツノコSFヒーロー 夢の競演

アニメ史上に名高いタツノコヒーローたちが、格闘ゲームで登場。番組の枠を超えた夢の対決がここに実現する！

PS / FTG	タツノコファイト	夏予定	▶タカラ / ▶価格未定 / ▶MC（ブロック数未定）



▼ペガスの力で南城二は変身、宇宙の騎士テッカマンとなるのだ。

●参戦タイトル

1 宇宙の騎士テッカマン

登場キャラ
- テッカマン
- アンドロー梅田
- ドブライ ほか

タツノコパワフルアクションの真骨頂とも言えるのが「宇宙の騎士テッカマン」。細胞を強化する「テック・セッター・システム」によりテッカマンとなった南城二は、悪党星団ワルダスターに立ち向かう！　アニメでは実現しなかったドブライとの決戦もあるのだ。



▲テッカマンの必殺技がうなる！　必殺技はコマンド入力で出せる。

テッカマンのココはどうなる？

テッカマンと言えば派手な必殺技。「ボルテッカ三段返し」や「ペガス」といった数々の技を使用できるだろう。





▲キャシャーンのキックをテッカマンがガード！　夢の対決が実現だ。

●参戦タイトル

2 新造人間キャシャーン

登場キャラ
- キャシャーン
- 上月ルナ＆フレンダー
- ブライキングボス ほか

ハードアクションもさることながら、陰のあるストーリーが人気を呼んだ本タイトル。人間に反旗を翻したアンドロ軍団を倒すため、東鉄也は自らアンドロイド「キャシャーン」となって戦う。対戦モードなどではフレンダーやルナも操ることができるぞ。



キャシャーンのココはどうなる？

キャシャーンと言えばエネルギー切れ（涙）。原作ではそのたびにピンチに陥っていた。対戦でも活動限界時間があったりして…。

テッカマン&キャシャーンのアクション画面独占初公開!!



最強のヒーローは誰だ!?

タツノコファイト

●参戦タイトル

3 科学忍者隊ガッチャマン

登場キャラ
- ●科学忍者隊
- ●ベルク・カッツェほか

正義の忍者隊が悪の秘密組織と戦う、タツノコの金字塔的作品。科学忍者隊の5人はもとより、ベルク・カッツェら敵役も登場。



◀ケンに挑むはベルク・カッツェ＆ギャラクター。



ガッチャマンのココはどうなる？

「科学忍法火の鳥」はゲーム中で再現されているが、科学忍者隊の愛機ゴッド・フェニックスには他にも活躍の場があるハズ！

●参戦タイトル

4 破裏拳ポリマー

登場キャラ
- ●ポリマー
- ●アストラルカメレオン
- ●テルほか

コメディ＆アクションの融合が話題を呼んだ「破裏拳ポリマー」。格闘ゲームのルーツとも言えるアクションを再現！

▼〝転身〟シーンもバッチリ収録





ポリマーのココはどうなる？

ポリマースーツは換気性が悪く、変身後、46分1秒で着用者は死に至る。ポリマーに長期戦は禁物なのか…？

●参戦タイトル

5 電光石火ヴォルター

登場キャラ
- ●ヴォルターほか

本作オリジナルヒーローとして初登場となるのが、この「電光石火ヴォルター」だ。時間と空間を超える「サルバシオン・システム」により開かれたゲートから現れた魔王・ドクサイバー。魔王の野望を打ち砕くため、敢然と立ち向かうヒーローが、ヴォルターなのだ。



▲ヴォルターVSガッチャマン！　新旧のタツノコヒーローが激しいバトルを展開する。



▲主人公選択シーンではマスクを脱いだヴォルターが見られる。

ヴォルターのココはどうなる？

まだまだ謎の多い新タイトル。多数のヒーローが同時登場するストーリーには「サルバシオン・システム」が関っているかも…？



電光石火の新ヒーローここに登場!!

まだまだ見どころ満載！ タツノコファン感涙のキーポイントをCheck!!

MODE　シナリオあり練習あり、充実の7モード

選択できるモードは全7つ。対人戦や練習など、通常の格闘ゲームにあるものは一通り用意されている。中でも注目したいのが、オリジナルシナリオが展開するストーリーモード。各主人公の新たなドラマに期待したいところである。



▶ガッチャマン、ポリマーら、各ヒーローの新たな戦いを堪能せよ。おなじみの敵役たちももちろん登場するぞ

SYSTEM　原作さながらのド派手な必殺技炸裂

攻撃、防御によりたまる「タツノコファイティング・ゲージ」を使用すれば、超強力な必殺技を使用可能に。原作を彷彿とさせる超必殺技に酔え！

▶攻撃、防御により画面下部のゲージが上昇。3段階までためることが可能なこのゲージ量しだいで…。





▲強力な必殺技が使用可能に！　これはもちろん「科学忍法火の鳥」だ!!

ハミダシチェック　ゲーム主題歌「タツノコファイトテーマ曲」を歌うのは、アニメソング界の帝王にして、コンドルのジョー役だった佐々木功氏。さらに新タイトル「電光石火ヴォルター」の主題歌を水木一郎氏が、「タツノコファイトエンディングテーマ」を堀江美都子さんと、それぞれアニメ界のビッグネームが熱唱。

絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ

みつめていたい。

PS AVG	絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ	4/6	▶NECインターチャネル ▶¥6,800(CD2枚組) ▶MC(2ブロック)

2つの物語が楽しめるコマンド選択式AVG

このゲームは、コマンドを選択しながらストーリーを進めていく、オーソドックスなタイプのAVG。物語には菜織ルートと真奈美ルートの2つの大きな流れが存在し、プレイヤーの選択によってどちらに進むかが決まるぞ。



▶画面左上のペンダントは、ヒロインの好感度に変化があった場合に光るのだ。



氷川菜織
ひかわなおり
主人公とは幼稚園時代からの幼なじみ。世話好きで口うるさい。家が神社で、巫女さんのバイトをしている。

鳴瀬真奈美
なるせまなみ
主人公と菜織の幼なじみ。6年前に突然ミャンマーへ引っ越したが、再び日本に帰ってきた。主人公の初恋の人。

絆という名のペンダント 気になるイベントシーンを先取り紹介!

●●●STORY●●●
揺れ動く3人の絆

6年前、何も言わずにいなくなってしまった、幼なじみの真奈美。落ち込む主人公をいつも励ましてくれたのは、もう1人の幼なじみ、菜織だった。そんなある日、当時の面影を残したままの真奈美が、主人公たちのもとへ帰ってきた。再び仲良く学生生活を楽しむ3人だったが…!?



▶真奈美との突然の別れに、落ち込む主人公。

この作品のテーマは、主人公と2人の幼なじみとの〝絆(きずな)〟。ストーリーが進む中で主人公たちは、お互いの関係を再確認し、その絆を深めていくことになるのだ。そこで今回は、本編で発生するイベントの中から、特に気になるシーンをピックアップ!! ゲームの発売に先駆けて、その魅力の一部を紹介していくぞ。



▲思わず主人公に抱きついた真奈美。それを偶然目撃した菜織は…。



▲夜の学校できもだめし。だが、本当に奇妙な事件が発生して…。



これは一体!?

◀主人公と真奈美が廊下で話していると、突然窓ガラスが割れて2人に降りそそぐ。真奈美の様子が変だが……?

もう、あの頃の3人には戻れない……





▲▶月日とともに思いは形を変えて、成長を遂げていた。はたして3人の関係は…!?

ペンダント with TOYBOX ストーリーズ



SSで好評を博した純愛AVG『With You～みつめていたい～』が、装いも新たにPSで登場!! 発売直前となる今回は、気になるイベントの数々に加えて、『TOYBOX ストーリーズ』も詳しく紹介するぞ！

TOYBOX ストーリーズ

それぞれのシナリオをダイジェストで紹介！

本編クリア後のおまけ要素として、CGモードや音楽モードとともに登場するのが、この『TOYBOXストーリーズ』。ここではサブキャラたちにスポットを当てた物語が展開していく。各キャラの意外なエピソードも発覚して、より深くこの作品の世界を楽しむことができるぞ!!

ボーナスCGも要チェック!!

PS版では、本編には収録されていないボーナスCGの数々も楽しむことができるぞ。ヒロインたちの水着姿は必見だ!!



お楽しみ要素満載のバラエティソフト

本編をより深く楽しむための番外編として発売された、PC版『TOYBOX』。その中からサブキャラたちが大活躍する4本のAVGを、PS版は完全収録!! 新たに追加されたイベントや、描き下ろしグラフィックなど、見所も満載だ!!



◀収録されている4本のシナリオは、どれからでも自由に遊ぶことができるぞ!!

シナリオ1 いつも気になるアイツ…



本編では迷コンビぶりを発揮してくれている、田中冴子と信楽美亜子の関係を中心に、女の子同士の友情を描く。ミャンマーから帰ってきた真奈美のために、手作りケーキを完成させた冴子。しかし例によって例のごとく、調子に乗った美亜子がケーキをダメにしてしまい、2人の友情に最大の危機が!!



▲はたして2人は、無事に仲直りできるのかな…!?

シナリオ2 たった1つの冴えたやり方

主人公のライバル（!?）の柴崎と、乃絵美の関係が明らかになるシナリオ。乃絵美に一目惚れしてしまった真奈美の弟・健一の視点も交えて、もう1組の"三角関係"が展開される。このシナリオをプレイすれば、もっと乃絵美のことが好きになるかも!?



◀願いがかなって、乃絵美と念願の初デートに出かけることができた健一。はたしてその結果は…？

シナリオ3 ロマンスは月影のため息

英語講師のみちる先生が大活躍する、本編とは微妙に設定が異なるアナザーストーリー。夜の学校に忍び込んだ主人公たち。そこで彼らが目にしたのは、黒服の男たちと戦う怪盗セイント・エンジェルの姿だった。





◀▲このシナリオでは、真奈美も拳法の達人に!?

シナリオ4 とどけ！この想い

ある事件をきっかけに、冴子に想いを寄せるようになった橋本みよか。そんな彼女の恋心を中心に、彼女の兄であり、主人公の先輩でもある橋本まさしの、意外な一面が楽しめるシナリオだ。はたして2人の想いは、お互いの相手に届くのか!?



▶何かと冴子の世話を焼くみよか。その理由が明らかに!?



信楽美亜子
しがらきみあこ
ミャーコの愛称で親しまれている活発な少女。典型的なトラブルメーカー。

伊藤乃絵美
いとうのえみ
主人公の妹で心優しい娘。幼い頃病弱だったためか、控え目の性格だ。

田中冴子
たなかさえこ
男勝りな性格の、主人公の同級生。なぜか下級生の女子に人気がある。

キミの瞳を……


"PS", "PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
すべてのゲームが
色あせていく・・・。
http://www.tecmo. co.jp
DVD
ROM
CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ2000春
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
ビジネスデー：3月31日(金)　※業界関係者招待日として開催いたしますので招待券をお持ちでない方は入場できません。
一般公開日：4月1日(土)・2日(日)　10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援：通商産業省
主要プレイガイド、コンビニ他で
前売券好評発売中
◆前売券：一般　1,000円(税込み)
◆当日券：一般　1,200円(税込み)
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ：東京ゲームショウインフォメーションデスク　TEL.03-5512-3154



PlayStation®2
2大特典
1 初回特典
プレミアムDVDボックス
「DEAD OR ALIVE 2」を予約して買うと
プレミアムDVDボックスがついてくる。
予約を急げ!!
※数に限りがございますので、予約の際はお店の人に確認して下さい。
※イメージ画像です
2 購入特典
オリジナルテレフォンカード
+
ホルダーセット
製品をご購入頂いた方の中から抽選で1,000名様に
『オリジナルテレフォンカード+ホルダーセット』が当たる!!
●応募方法
製品に同梱されているアンケートハガキをご返送下さい。抽選で1,000名様に当たります。尚、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
●応募締切
2000年4月末日消印有効
TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING でスペシャルポスタープレゼント!!
4/1・2に幕張メッセ開かれる東京ゲームショウ2000春・テクモブースに「DEAD OR ALIVE 2」初回特典プレミアムDVDボックスを持ってくると・・・・
DOA2スペシャルポスターをプレゼント!!
※数に限りがございますので、予めご了承下さい。
DEAD OR ALIVE 2™
2000. 3. 30 (Thu) ON SALE
標準小売価格:¥6,800(税抜)
©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000
TECMO



初回特典でもらえる!!
いろいろな所でもらえる。
イベントでもらえる。
初回特典でもらえる。
初回特典でもらえる〜!
製品のアンケートハガキでもらえる
み〜んな、もらえる!!
※プレゼントはパックのみです。中身は含まれません。
※プレゼント品のカード等は数量がなくなり次第終了とさせて頂きます。
Monster Farm Battle Card
モンスターファームバトルカード
Professional
どうせ買うなら全部もらわなきゃ損!!
プレイステーション用ソフト
「モンスターファームバトルカード」好評発売中/標準価格5,800円(税抜予価)
モンスターファームバトルカード祭り開催中
「モンスターファームシリーズ」で遊ぼう!
【開催内容】当日はスペシャルレアカードをプレゼント。
その1:『モンスターファームバトルカードGB』対戦大会
持ち物:『モンスターファームバトルカードGB』カセット・ゲームボーイ本体・通信ケーブル
その2:『モンスターファームバトルカード』対戦大会&トレードコーナー
持ち物:バトルカード・トレードしたいカード
その3:『モンスターファーム2』レベルコンテスト
持ち物:『モンスターファーム2』のデータの入ったメモリーカード(冬眠は忘れずに!)
その4:『モンスターファームバトルカード』(PS)デモンストレーション
いち早く『モンスターファームバトルカード』がプレイできる。
【開催会場】申し込みは大会当日10時より受付します。
3月25日中部地区■イトーヨーカドー鳴海店
3月26日北海道地区■イトーヨーカドー屯田店
3月26日中部地区■ドリームランド本店
3月27日関東地区■イトーヨーカドー津田沼店
3月27日関東地区■イトーヨーカドー川崎港町店
3月28日関東地区■イトーヨーカドー葛西店
3月28日関東地区■イトーヨーカドー横浜別所店
maturi
バトルカード全国大会in東京ゲームショウ2000春
開催日　2000年4月1日(土)・4月2日(日)
場所　幕張メッセ「東京ゲームショウ2000春」テクモブース
『モンスターファームバトルカード』部門・『モンスターファームバトルカードGB』部門同時開催、もちろん当日予選もあるよ!史上初の全国チャンピオンは誰だ!?
©TECMO, LTD. 2000
TECMO
テクモ株式会社　〒102-8230 東京都千代田区九段北 4-1-34
【ホームページ】http://www.tecmo.co.jp　【テクモホットライン】03-3222-7550
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

攻略 Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



- エターナルリング
- 鉄拳 TAG TOURNAMENT
- ベイグラント ストーリー
- リッジレーサーV
- 聖霊機ライブレード
- 決戦
- ドライビング・エモーション TYPE-S
- A列車で行こう6
- ドラムマニア
- 夏色剣術小町
- 劇空間プロ野球
- ゴルフパラダイス

イラスト／六堂秀哉

ETERNAL RING エターナルリング

PS2

ついに明らかとなった指輪合成の秘密と、冒険も中盤をむかえた火のエリアを一挙公開！

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC2（100KB）

RPGといっても、アクション要素があるからプレイしていてもスリルがあるよね。そうそう！　スリルといえば、足場の狭いところで横歩き→回り込み→ヒット&アウェイなんてしていると、足を踏み外して即死……なんてことがたま〜にある。今回の攻略は火のエリアだから、ヘタな操作をすると溶岩の中にボ落ちるわけです。これはヘコみますよね（苦笑）。あと、魔法をファイア！　したつもりがHP回復でガッカリとか（笑）。　　（59円）

戦いもいよいよ中盤に突入！ 指輪合成法&火のエリアを攻略!!

水、土のエリアの次は、溶岩が広がる火のエリア。足を踏み外せばひとたまりもない溶岩を渡り、目指すは魔法実験所跡。魔物化した調査隊の隊長を含め、ボス戦が続く厳しいエリアだ。そして、ついに指輪合成法を完全公開。これで、必要な指輪を自由に作れるようになるぞ！



◀火のエリアでは、光の指輪を作ることができるぞ。これは注目。

これで完ペキ!!　指輪合成法のすべてを一挙公開！

◆まずは全魔法石の種類を把握◆

おもに敵を倒して入手することができる魔法石。これには、6つの属性と5段階の魔力（レベルのようなもの）が存在し、威力がある高位な指輪ほど魔力の高い魔法石が必要になってくる。このあとの指輪合成法では、「魔力2の水の石＝水2」というように表記してあるので覚えておこう。



◀エリアが進むほど魔力の高い魔法石を落とすモンスター。倒しまくって石を貯めよう。

属性 / 魔力	火	水	土	風	光	闇
魔力1	燈火の石	雫の石	若葉の石	羽根の石		
魔力2	火炎の石	滝の石	巨木の石	翼の石		
魔力3	溶岩の石	海原の石	森林の石	雲の石	陽光の石	盲目の石
魔力4	不死鳥の石	氷河の石	深山の石	竜巻の石	消滅の石	無の石
魔力5	火竜の石	水竜の石	地竜の石	飛竜の石	金竜の石	銀竜の石

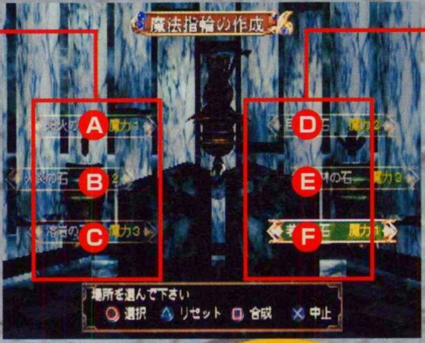
◆魔法（攻撃・補助・召喚）指輪の合成法◆

①左側（A・B・C）に置く石で属性が決定

忘却の祭壇で指輪合成をするとき、右の画面が表示される。魔法指輪合成の場合、左側（A・B・C）の3つに置いた石によって属性が決定。2種類以上の属性の石を置いた場合は、石の魔力によって確率で決定されることになる（例を参照）。

例：水1・風2・水2と置いた場合

水3（1＋2）：風2となり割合は3：2。つまり水60%、風40%の確率で属性が決定。



②右側（D・E・F）に置く石で種別が決定

右側（D・E・F）では、置いた石の属性によって種類（攻撃・補助）が決定。「火・風・光」なら攻撃、「土・水・闇」なら補助だ。2種類以上の属性の石を置いた場合は、左側と同様確率で決まる（例を参照）。

例：火3・土4・水3と置いた場合

火3：土4：水3となり割合は3：4：3。魔力の合計値（10）を100として、攻撃30%、補助70%の確率で指輪の種類が決定。

③指輪の強さが決定

攻撃指輪・補助指輪には属性ごとに4段階の強さがあり、A〜Fに置かれたすべての石の魔力合計値で決定する。つまり、強い指輪を合成するには、それなりに魔力の高い石でないといけないのだ。詳しくは右の表と指輪一覧表（種別）を確認してほしい。

●攻撃・補助指輪の強さ決定表

種別	魔力（A〜F）の合計
攻撃①・補助①	2〜7
攻撃②・補助②	8〜13
攻撃③・補助③	14〜19
攻撃④・補助④	20〜30

CHECK! 違う属性の石をなるべく置かない！

左側と右側に2種類以上の属性の石を置いてしまうと、属性、種別が確率で決定されてしまう。つまり、これを防ぐためには、左側と右側に置く石の属性をそれぞれ1種類にすればいいのだ。例えば、水属性の攻撃指輪を作りたいなら、左側に水の石のみ、右側に風の石だけを置けばいい。



◀左側と右側で属性を統一すれば、確率100%！

④召喚指輪の作り方はひと味違う!!



▲召喚魔法は、強力で使い勝手もいい。作るのが難しくて当然かも。

指輪の種別と強さ決めるときに、召喚指輪（光と闇は除く）だけは法則が違う。表のように、同じ属性の石（レベル4orレベル5）を6つ置かないと召喚指輪にはならないのだ（※1）。魔力が高いので、ゲーム終盤でないと作れない。

●召喚指輪の合成方法

種別	合成方法
召喚①	同属性の魔力4の石6個
召喚②	同属性の魔力5の石6個

実践！　アイストラップを作ってみよう！

魔法指輪の合成法に従ってアイストラップを作ってみよう。まず、P.59に掲載されている指輪リストを見ると、水の攻撃指輪③となっている。つまり、A〜Cに水の魔法石を置き、D〜Fに火か風の魔法石を置いて合計レベルを14〜19にすればOKだ。



▲A〜Cに水2・水2・水3、D〜Fに風2・風2・風3で14になり……。

このとおり!!



※1）召喚①の場合は「同属性の魔力4の石6個」だけでなく、「同属性の石で6個の平均魔力値が4」でも合成が可能。つまり、6つの石の魔力合計値が24になればいい。

◆属性指輪の合成法◆

①Ⓐ～Ⓕに置く石で属性が決定

魔法指輪と違い、属性指輪の合成では、左側右側の配置は関係ない。Ⓐ～Ⓕに置かれたすべての石を見て属性が決定するため、どこに石を置いてもOK。計算法は魔法指輪の①とほぼ同じ。ただし、2種類以上の属性をまぜた場合は右を参照。



◀火属性の属性指輪を作りたければ、火の石だけをバシバシ置こう!

②指輪の強さが決定

属性指輪も、置かれた石の魔力合計値で強さが決まる。注意すべき点は、強さを決める合計値の基準が魔法指輪と少し違うこと。ちなみに、「属性複」は魔力合計値には関係なく合成される。つまりこれを作る場合は、魔力1の石2個で十分だということだ。

●属性指輪の強さ決定表

種別	魔力(Ⓐ～Ⓕ)の合計
属性①	1～8
属性②	9～14
属性③	15～30
属性複	関係なし

CHECK! 属性指輪は複数の属性がまざることも!

2種類以上の属性の石を置くと、属性の判定を2回行い（判定方法は魔法指輪の①と同じ）、2回とも同じ属性なら「属性①～③」の指輪に、1回目と2回目の属性が違うなら、2つの属性がまざった属性指輪「属性複」になる。つまり「属性複」ができる確率は100%にはならない。



◀「属性複」を作る場合は、セーブしてから、できるまでやり直そう。

実践! リングオブメテオを作ってみよう

実際に土の属性指輪で最も強い「リングオブメテオ」を作ってみよう。この指輪は土属性なので、置く石を土属性の石に統一する（これで100%土の属性指輪ができる）。属性③の強さなので、石の魔力合計値は15～30。魔力3の土の石を5つ置けばOKだ



◀土の属性指輪なので土の石だけを置く! 石さえあれば属性指輪は合成が楽だ。

◆光と闇の指輪合成法◆

①光と闇の指輪合成方法と無属性指輪について

光と闇の石を使った指輪合成の場合、いくつか今までと違うことがある。まず、光と闇の魔法指輪を合成する場合、属性・種別の決定は通常通りだが、強さを決定する合計値の基準が違う（右の表を参照）。光と闇の属性指輪を合成する場合は、ほかの属性をまぜては絶対にダメ（合計値の基準は右の表参照）。もし違う属性をまぜてしまうと、光と闇は無属性になってしまうからだ（つまり「ソード～」と頭につく「属性複」の属性指輪ができる可能性がある）。決定法は通常通りだ（※2）。



◀光か闇の属性指輪は、光か闇のみで合成するように心がけよう。



◀光か闇以外をまぜると、光と闇の石は無属性として確率計算される。

CHECK! 光と闇の指輪は合計値の基準が違う!

指輪の強さを決める魔力合計値の基準が違う点が、光と闇の指輪の特殊性の1つ。右に魔法指輪と属性指輪それぞれの表を載せたが、火、水、風、土のレベル決定値よりも1ランク高いのがわかるだろう（とくに攻撃魔法）。もっとも、光と闇の魔法石にはレベル1と2が存在しないので、合計値を稼ぐのはそれほど難しくない。今回の攻略エリアではヘブンなどが作れるぞ。

魔法指輪	魔法石(Ⓐ～Ⓕ)の合計値
攻撃①	4～13
攻撃②	14～19
攻撃③	20～29
補助①	4～19
補助②	20～30
召喚①	同属性の魔力5の石6個

属性指輪	魔法石(Ⓐ～Ⓕ)の合計値
属性①	4～8
属性②	9～14
属性③	15～30
属性複・無	関係なし

実践! ヘヴンを作ってみよう

今回の攻略範囲で作ることができる光の攻撃指輪「ヘヴン」を実際に作ってみよう。まず左側のⒶ～Ⓒのどこかに光3、右側のⒹ～Ⓕのどこかに風1か火1を1つ置こう。これで魔力合計値が4になる（3＋1＝4）のでヘヴンが完成する。



◀一番簡単にできる光攻撃指輪だが、かなり役立つ!

完全版 指輪リスト

【表の見方】属性（火、水、土、風、光、闇の6種類）、種別（攻撃＝攻撃指輪、補助＝補助指輪、召喚＝召喚指輪、属性＝属性指輪、属性複＝複合属性指輪、特殊＝特殊指輪）、MP（魔法使用時の消費MP）、付加（追尾…パワーオブシークが必要、分裂…パワーオブブランチが必要）。8つの属性の数値はその指輪がもつパラメータ（属性値のアップ値に影響）。また、種別の番号については、指輪の強さを決定するときの表に対応している。

属性	種別	魔法指輪名称	MP	効果	火	水	土	風	光	闇	無	付加
－	－	リングオブマジック	－	魔法の指輪を作る元となる指輪	0	0	0	0	0	0	0	－
火	攻撃①	ファイアボール	2	最も基本的な火系魔法。前方に球状の小炎を放つ	15	0	0	0	0	0	0	追尾・分裂
	攻撃②	ファイアウォール	4	火系魔法の基本形の1つ。地から火柱を生み、前方に放つ	30	−2	2	0	0	0	0	追尾・分裂
	攻撃③	フローティングボム	8	球状の炎を滞空させる。接触時に爆炎を発し、敵を焼く	50	−4	0	3	0	0	0	分裂
	攻撃④	ボンバー	16	高密度の火球を連続的に発生、触れるものすべてを焼き払う	75	−5	0	0	0	0	0	－
	補助①	マジックシール	8	敵の魔力を一時的に無力化し、一切の魔法を封じる（約10秒）	15	0	0	0	0	0	0	追尾・分裂
	補助②	ウィークネス	8	敵の肉体を弱体化させ、直接攻撃力を低下させる（約30秒）	30	−2	0	0	0	0	0	追尾・分裂
	補助③	チェンジ	10	敵の本来の性質に変化を与え、火に対する耐性を低下させる（約30秒）	50	−3	0	0	0	0	0	追尾・分裂
	補助④	アンチマジック	12	炎の精霊を生みだし、敵の発した魔法をうち消す	75	−6	2	2	2	2	2	分裂
	召喚①	ブレード	48	火系最上位魔法の1つ。対なる剣が敵を切り裂く	80	−10	0	0	0	0	40	－
	召喚②	レッドドラゴン	96	炎を司る赤の竜の力を宿し、すべての敵を焼き尽くす	120	−15	10	10	10	10	20	－
	属性①	リングオブヒート	－	熱の指輪。装備すると火属性値がわずかに増加する	20	−1	0	0	0	0	0	－
	属性②	リングオブフレイム	－	烈火の指輪。装備すると火属性値が増加する	40	−2	0	0	0	0	0	－
	属性③	リングオブブレイズ	－	業火の指輪。装備すると火属性値が大幅に増加する	80	−4	0	0	0	0	0	－
	属性複	ウインドヒート	－	火と風の指輪。火属性とともに風属性もわずかながら増加する	30	0	0	10	−5	−5	0	－
	属性複	アースヒート	－	火と土の指輪。火属性とともに土属性もわずかながら増加する	30	0	10	0	−5	−5	0	－
	属性複	ソードヒート	－	火と剣の指輪。火属性とともに直接攻撃力もわずかに増加する	30	0	0	0	−5	−5	10	－
	属性複	ウォーターヒート	－	火と水の指輪。火属性とともに水属性もわずかながら増加する	30	10	0	0	−5	−5	0	－
	特殊	ミラージュエッジ	－	幻影の剣を生みだし、連続で攻撃を加える	8	0	0	0	0	0	3	－
	特殊	パワーオブブランチ	－	分裂の指輪。一度に複数発の発動が可能	6	0	0	0	0	0	0	－
	特殊	バーンエッジ	－	装備中の剣に炎をまとわせ、火属性の能力を付加する（無属性値の50%）	4	0	0	0	0	0	4	－
水	攻撃①	アイスニードル	4	最も基本的な水系魔法。前方に鋭利な氷柱を放つ	0	15	0	0	0	0	1	追尾・分裂
	攻撃②	アイスソード	8	水系魔法の基本形の1つ。無数の氷柱を生み、前方に放つ	−2	30	0	0	0	0	2	追尾・分裂
	攻撃③	アイストラップ	8	地に魔力を集中し、氷陣を張る。接触した敵を氷柱が貫く	−4	50	0	0	0	0	3	－

※2） 1回目の判定で無属性となった場合は判定をやり直す。つまり無属性のみの属性指輪は絶対にできない。

属性	種別	魔法指輪名称	MP	効果	火	水	土	風	光	闇	無	付加
水	攻撃④	ブリザード	32	術者の周囲に無数の氷片を生み、触れるものすべてを切り裂く	−6	75	0	0	0	0	0	−
	補助①	ヒールウォーター	5	術者の魔力を開放し、体力をわずかに回復する	0	0	0	0	0	0	0	−
	補助②	キュアウォーター	15	術者の魔力を開放し、体力を大幅に回復する	−2	30	0	0	0	0	0	−
	補助③	ディスポイズン	2	術者の魔力を開放し、毒に冒された体を癒す	−4	50	−1	0	0	−1	0	−
	補助④	クリア	16	術者の魔力を開放し、あらゆる体調異常を治癒する	−5	75	0	0	0	0	0	−
	召喚①	アロー	48	水系最上位魔法の1つ。無数の矢が敵を射抜く	−13	90	0	0	0	30	0	−
	召喚②	ブルードラゴン	96	水を司る青の竜の力を宿し、すべての敵を飲み込む	−12	116	8	8	8	8	16	−
	属性①	リングオブレイン	−	雨の指輪。装備すると水属性値がわずかに増加する	−1	20	0	0	0	0	0	−
	属性②	リングオブウェーブ	−	波の指輪。装備すると水属性値が増加する	−2	40	0	0	0	0	0	−
	属性③	リングオブアビス	−	深海の指輪。装備すると水属性値が大幅に増加する	−3	80	0	0	0	0	0	−
	属性複	ウィンドレイン	−	水と風の指輪。水属性とともに風属性もわずかながら増加する	0	30	0	10	−5	−5	0	−
	属性複	アースレイン	−	水と土の指輪。水属性とともに土属性もわずかながら増加する	0	30	10	0	−5	−5	0	−
	属性複	ソードレイン	−	水と剣の指輪。水属性とともに直接攻撃力もわずかに増加する	0	30	0	0	−5	−5	10	−
	属性複	ファイアレイン	−	水と火の指輪。水属性とともに火属性もわずかながら増加する	10	30	0	0	−5	−5	0	−
	特殊	フォーチューン	−	幸運の指輪。敵がアイテムを残す確率を上昇させる（2倍）	0	4	0	0	5	−5	0	−
	特殊	パワーオブマインド	−	術者の魔法使用に反応し、魔力の消費を抑える（30%）	1	5	1	1	1	1	0	−
	特殊	サクリファイス	−	術者の死亡時に魔力を開放し、復活させる。発動時に消滅（落下時は無効）	0	2	0	0	0	0	0	−
土	攻撃①	マテリアルアロー	3	最も基本的な土系魔法。魔力を物質化させ、前方に放つ	0	0	15	0	0	0	3	追尾・分裂
	攻撃②	スタチュー	6	土系魔法の基本形の1つ。地の魔力を凝結し、前方に放つ	0	0	30	−2	0	0	6	追尾・分裂
	攻撃③	ポイズン	10	地の毒素を抽出し、前方に放つ。触れた者に毒を与える（確率50%、約15秒）	0	0	50	−4	0	0	0	追尾
	攻撃④	ミスト	16	毒素を球状に集め、前方に放つ。毒の霧を周囲に撒き散らす（確率50%、約10秒）	0	0	75	−7	0	0	0	追尾
	補助①	アースヒール	10	大地の生命力を吸収し、術者の体力に還元する	0	0	15	0	0	0	0	−
	補助②	プロテクト	12	邪悪を祓う魔力の壁を生み、術者の体調悪化を防ぐ	0	0	30	−2	0	0	0	−
	補助③	ウォール	16	敵の周囲に魔力を集め、物質化させてその動きを封じる（約15秒）	0	0	50	−2	0	0	0	追尾・分裂
	補助④	オービター	16	術者の周囲に物質化した魔力を浮遊させ、身を護る（無属性攻撃無効化）	0	0	75	−5	0	0	0	−
	召喚①	アクス	48	土系最上位魔法の1つ。巨大な斧が敵を引き裂く	0	0	75	−10	0	0	45	−
	召喚②	イエロードラゴン	96	土を司る黄の竜の力を宿し、すべての敵を喰らい尽くす	14	14	140	−15	14	14	14	−
	属性①	リングオブストーン	−	石の指輪。装備すると土属性値がわずかに増加する	0	0	20	−1	0	0	0	−
	属性②	リングオブロック	−	巨岩の指輪。装備すると土属性値が増加する	0	0	40	−2	0	0	0	−
	属性③	リングオブメテオ	−	流星の指輪。装備すると土属性値が大幅に増加する	0	0	80	−3	0	0	0	−
	属性複	ファイアストーン	−	土と火の指輪。土属性とともに火属性もわずかながら増加する	10	0	30	0	−5	−6	0	−
	属性複	ウォーターストーン	−	土と水の指輪。土属性とともに水属性もわずかながら増加する	0	10	30	0	−5	−6	0	−
	属性複	ソードストーン	−	土と剣の指輪。土属性とともに直接攻撃力もわずかに増加する	0	0	30	0	−5	−6	10	−
	属性複	ウィンドストーン	−	土と風の指輪。土属性とともに風属性もわずかながら増加する	0	0	30	10	−5	−6	0	−
	特殊	パワーオブムーブ	−	地の力を借り、歩行を助ける（◎ボタン押しながら移動）	0	0	2	0	0	0	0	−
	特殊	パワーオブグロウ	−	術者の肉体に常に魔力を与え、成長を促す（歩くと経験値が得られる）	0	0	8	0	0	0	0	−
	特殊	トゥルーアイ	−	魔力による不可視の封印を無力化する（見えないアイテムが見える）	0	0	1	0	0	0	0	−
風	攻撃①	ウィンドカッター	3	最も基本的な風系魔法。前方に小さな真空波を放つ	0	0	0	15	0	0	0	追尾・分裂
	攻撃②	ソニック	8	風系魔法の基本形の1つ。風の刃を生み、前方に放つ	0	0	−1	30	0	0	0	追尾・分裂
	攻撃③	トルネード	16	前方の大気の流れを歪ませ、小型の竜巻を生む	0	0	−3	50	0	0	0	追尾
	攻撃④	ブラスト	20	多量の魔力を一斉に放ち、連続的に大気の渦を生み出す	2	0	−5	75	0	0	0	−
	補助①	グライド	8	敵の周囲を包む気流を生み、安定性を弱める	0	0	0	15	0	0	0	追尾・分裂
	補助②	コンフュージョン	12	敵の精神を一時的に混乱させ、正常な判断を失わせる（約10秒）	0	0	−2	30	0	0	0	追尾・分裂
	補助③	インビジブル	72	一切の気配を遮る障壁を生み、術者の存在を敵の目から消す（約8秒）	−5	−5	−5	50	−5	−5	−5	−
	補助④	バインド	24	魔力の輪によって敵を捕らえ、その動きを封じる	0	0	−6	75	0	2	0	追尾・分裂
	召喚①	スピア	48	風系最上位魔法の1つ。神速の槍が敵を貫く	0	0	−8	85	0	0	18	−
	召喚②	グリーンドラゴン	96	風を司る緑の竜の力を宿し、すべての敵を消し去る	11	11	−16	121	11	11	11	−
	属性①	リングオブブリーズ	−	微風の指輪。装備すると風属性値がわずかに増加する	0	0	−1	20	0	0	0	−
	属性②	リングオブゲイル	−	強風の指輪。装備すると風属性値が増加する	0	0	−3	40	0	0	0	−
	属性③	リングオブストーム	−	烈風の指輪。装備すると風属性値が大幅に増加する	0	0	−6	80	0	0	0	−
	属性複	ファイアブリーズ	−	風と火の指輪。風属性とともに火属性もわずかながら増加する	10	0	0	30	−5	−5	0	−
	属性複	ウォーターブリーズ	−	風と水の指輪。風属性とともに水属性もわずかながら増加する	0	10	0	30	−5	−5	0	−
	属性複	ソードブリーズ	−	風と剣の指輪。風属性とともに直接攻撃力もわずかに増加する	0	0	0	30	−5	−5	10	−
	属性複	アースブリーズ	−	風と土の指輪。風属性とともに土属性もわずかながら増加する	0	0	10	30	−5	−5	0	−
	特殊	パワーオブシーク	−	追尾の指輪。放たれた魔力が自ら敵を追う	−2	−2	−2	6	−2	−2	−2	−
	特殊	アンプリファ	−	術者の精神力を増幅し、マジックゲージの回復を早める（20%）	0	0	0	10	0	0	0	−
	特殊	パワーオブタイム	−	膨大な魔力を秘め、装備すると時間経過が遅くなる（通常の1/4）	0	0	0	1	0	0	0	−
光	攻撃①	ヘヴン	16	光への抵抗力を持たない者に一瞬で死をもたらす（光属性値差が50以上）	0	0	0	0	40	−4	0	−
	攻撃②	サンダー	24	敵の頭上に雷球を生み、無数の雷を降らせる	0	0	0	8	62	−8	0	分裂
	攻撃③	フラッシュ	32	凝縮された魔力の塊を生みだし、周囲に無数の光の矢を放つ	0	0	0	2	85	−12	2	追尾
	補助①	リフレクト	16	魔力に対する防護壁を生みだし、微弱な魔法を跳ね返す（約12秒）	0	0	0	0	50	−2	0	−
	補助②	バリア	64	全ての悪意をうち消し、その攻撃を無力化する（約10秒）	0	0	0	0	75	−3	0	−
	召喚①	ホワイトドラゴン	96	光を司る白の竜の力を宿し、すべての敵を滅する	20	20	20	20	168	−17	20	−
	属性①	リングオブライト	−	光明の指輪。装備すると光属性値がわずかに増加する	0	0	0	0	20	−1	0	−
	属性②	リングオブシャイン	−	陽光の指輪。装備すると光属性値が増加する	0	0	0	0	40	−2	0	−
	属性③	リングオブグレア	−	閃光の指輪。装備すると光属性値が大幅に増加する	0	0	0	0	80	−3	0	−
	特殊	クリエイトライフ	−	術者の肉体を活性化させ、常時体力を回復させる（約8秒に1回復）	−4	−4	−4	−4	4	−4	−4	−
闇	攻撃①	フォールダウン	16	闇への抵抗力を持たない者に一瞬で死をもたらす（闇属性値差が50以上）	0	0	0	0	−4	40	0	−
	攻撃②	ダークサンダー	24	敵の頭上に雷球を生み、無数の雷を降らせる	0	0	0	0	−7	62	3	分裂
	攻撃③	ダークフラッシュ	32	凝縮された魔力の塊を生みだし、周囲に無数の闇の矢を放つ	0	0	0	0	−18	85	0	追尾
	補助①	アバドン	16	魔力に対する防護壁を生みだし、微弱な魔法を吸収する（約12秒）	0	0	0	0	−1	50	0	−
	補助②	タイムストップ	64	全ての悪意をうち消し、その動きを封じる（約4秒）	0	0	0	0	−5	75	0	−
	召喚①	ブラックドラゴン	96	闇を司る黒の竜の力を宿し、すべての敵を滅する	19	19	19	19	−15	153	19	−
	属性①	リングオブシャドウ	−	影の指輪。装備すると闇属性値がわずかに増加する	0	0	0	0	−1	20	0	−
	属性②	リングオブナイト	−	夜の指輪。装備すると闇属性値が増加する	0	0	0	0	−2	40	0	−
	属性③	リングオブカオス	−	混沌の指輪。装備すると闇属性値が大幅に増加する	0	0	0	0	−5	80	0	−
	特殊	クリエイトマジック	−	術者の精神を活性化させ、常時魔力を回復させる（約5秒に1回復）	−3	−3	−3	−3	−3	5	−3	−

魔法講座 〜実践編〜
100%魔法を使いこなそう

『エターナルリング』には、さまざまな魔法（指輪）が存在する。その効果も多彩で、すべてを使いこなすのはかなり難しいし、なかには使いづらい魔法もある。さらに装備できる指輪の数も制限がある（最大10個）ので、役に立つ魔法をチョイスして使いこなすのがベストな選択だ。そこで、ここでは魔法の有効な活用の仕方など、8つのテクニックを紹介！　しっかりチェックして、自分のベストな魔法を決めよう。


◀一見、使いづらそうな魔法でも、ちょっとしたテクニックで役立つことも。

テクニック1 敵の動きを封じて有利に

敵の動きを封じる魔法には、バインドやウォールなどがある。前者は敵の動きを封じているときに攻撃が可能で、後者は攻撃することができない（そのかわりチャージタイムが早く、効果時間も長い）。つまり前者の場合は動きを封じてから武器で攻撃し、後者は動きを封じてから攻撃魔法をチャージするのに適しているのだ。あとは、敵によって使い分けよう（直接攻撃で倒せれば前者、魔法に弱ければ後者など）。また、コンフュージョン技なども役立つ（※3）。


▲ボス以外であれば、かなりの敵に効くので、敵の攻撃が怖い場合はこれらの魔法を使って動きの自由を奪ってしまおう。

テクニック2 連続ダメージを決めろ

トルネードやミストは一定距離で止まってしまうため、使いづらそうだが、動かない敵、動きが遅い敵に対して使えば連続ダメージを与えられるオイシイ魔法だ。また、敵を段差などに引っかけて動けないようにしてから攻撃するのも有効な手段。ただし、どちらも効果範囲内にいると自分もダメージを受けてしまうので注意が必要だ。


▶トルネードは効果時間が長いのでお得。追尾を付加できるが、敵によっては使わないほうがいい場合も。


◀土系の魔法ではミストが連続ダメージを与えることができる。しかし、トルネードよりも威力は低めだ。

テクニック3 魔法の分裂と追尾

攻撃魔法の中には、分裂や追尾の効果が付加されるものもある。しかし、それにはパワーオブブランチとパワーオブシークという2つの特殊指輪が必要。分裂は一度に2発の魔法を放てるが、MP消費も2倍になるので使いどころが難しい。追尾は、その名の通り魔法がホーミングして当たりやすくなるので、常時装備していてもいい。


▶分裂は、至近距離で放つと2発当たってうれしいことも。でも、あまり使いやすい効果ではない。


◀敵との距離があって、狙いにくいシーンなどで追尾は役に立つぞ。ちょっとズレていてもヒットする。

テクニック4 召喚魔法の効果

攻撃魔法の最上位ともいえる召喚魔法。この指輪を合成するためには、魔力の高い石が必要で、そう簡単には手に入らないし、MPの消費量も48〜96とハンパではない。しかし、そのぶん威力が高く、効果範囲内ならば、視界に入っているだけで必ず当たるので使い勝手がいい。強敵やボス、あるいは空中にいる敵などに使っていこう。


▶こんな風に空中の敵にも効くぞ。ただ、効果範囲はわかりづらいので、あまり遠くから使わないように。


◀召喚魔法は一撃必殺ではないので、敵の防御属性を考慮に入れて使わないと、MPのムダ使いになる。

テクニック5 クリアの魔法を作っておこう

中盤以降、ステータス異常（毒・麻痺・封印など）を与える攻撃を持つ敵が多くなってくる。それぞれのステータス異常を治療するためのアイテムはあるが、あまり豊富には手に入らない。そこで、クリアの魔法（水の補助魔法④）が必須になる。こえさえあれば、あらゆる状態異常を瞬時に回復できて便利だぞ！　石がそろったらすぐに作ろう。


▶ステータス異常は、一定時間が経つと自然に治ってしまうが、敵との戦闘中では大ピンチになることも。


◀石が足りなくてクリアが作れないときは、予防策としてプロテクトをかけておくのも有効な手段だ。

テクニック6 ヘヴン＆フォールダウン

ヘヴンとフォールダウンは、主人公と敵との属性値差（前者なら光属性値差、後者なら闇属性値差）が50以上あれば、敵を即死させることができる。つまり、光や闇が敵の弱点でなくても、主人公の属性値が高ければ、即死させることができるのだ。属性指輪などで属性値をアップさせれば、かなり多くの敵に有効な魔法になるのだ。


▶どちらの魔法も飛び方にクセがあるので、かなり接近してから使わないと外れてしまうことが多い。


◀どんなに敵のHPが高くても一撃で敵を倒せるのは魅力だし、気持ちいい。MPの節約にも役立つ。

テクニック7 魔法指輪で属性値アップ

主人公の属性値をアップする手段としては、属性指輪を（右手に）装備するのが常識。しかし、魔法指輪にも属性値アップの効果があるのだ。特に中盤以降は、特殊指輪を（右手に）装備することが多くて、属性指輪をあまりたくさん装備できない。つまり魔法指輪による属性値アップは極めて重要になってくるのだ。パワーオブムーブなどの特殊指輪3〜4個と攻略エリアの特性に合わせた属性指輪を1〜2個装備して、あとは魔法指輪でフォローしよう。


▲意外（？）にも属性値アップに貢献する魔法指輪。特に召喚②なら50以上アップする。使わなくても装備しておきたい。

テクニック8 ショートカットを活用しよう

後半へ進むに従って、強力な指輪を装備することになるが、そうなるとMP消費量もおのずと増えていく。そこで、命をつなぐ大事なアイテムとして重宝するのが「魔力の石」や「魔力の結晶」といったMP回復アイテムだ。これをスタートボタンのショートカットへ登録しておけば、戦闘中にMPが切れても瞬時に回復できて便利だぞ。


◀アイテムメニューでMP回復アイテムを選び、スタートボタンを押せばショートカット登録完了。


▶MPが切れそうになったら即回復しよう！　アイテムがもったいないなんてことは、気にしてはダメ。

※3）「コンフュージョンで敵を混乱させる→背後に回りこみ攻撃→効果が解けたら再びコンフュージョン」。これを繰り返す技で、1対1ならかなり効果的。

火のエリア MAP攻略！

戦いも中盤に突入し、今まで以上に強い敵たちが登場してくる火のエリア。それだけではなく、マップも複雑になり、さらに溶岩のように落ちれば一発死してしまう場所さえある。まさに一瞬の油断が命取りになりかねないこの厳しい戦いを、今回のMAP攻略を活用して無事に切り抜けよう。

鉱　山　跡

入手可能魔法石※4　火の石魔力2・水の石魔力2
土の石魔力3・風の石魔力2

出現モンスター

ゴーレム(不死身)

フレイムラット

ウィッチ


地形に惑わされるな

鉱山跡の最大の難関はその地形。何階層にも分かれているので、自分の位置を見失ってしまうこともあるはず。右のマップを見ながら慎重に進んでいこう。また、マップ奥のプレートがいくつもある場所は、一見すると複雑でどう進んでいいのか迷ってしまいそうだが、じつはアルファベット（A〜I）の順に進んでいけば、簡単に通り抜けることができる。この場所の中央に（浮いて）いるウィッチは、最下層に下りてからウィンドカッターを使えば楽に倒すことができる。ちなみにHの側にあるリングオブマジックは、Hのプレートの下にある。

CHECK POINT 1 フレイムラット対処法

その名の通り、尻尾に火を灯しているフレイムラットは、体が小さいうえに動きが素早くて、なかなか魔法が当たらない。ムダにMPを消費しないために、うまく壁の角に追いつめ（右の写真参考）、逃げられないようにしてから、アイスソードなどで攻撃しよう。


▲滅多に攻撃してこないので、簡単に追いつめられる。

CHECK POINT 2 ゴーレムは不死身

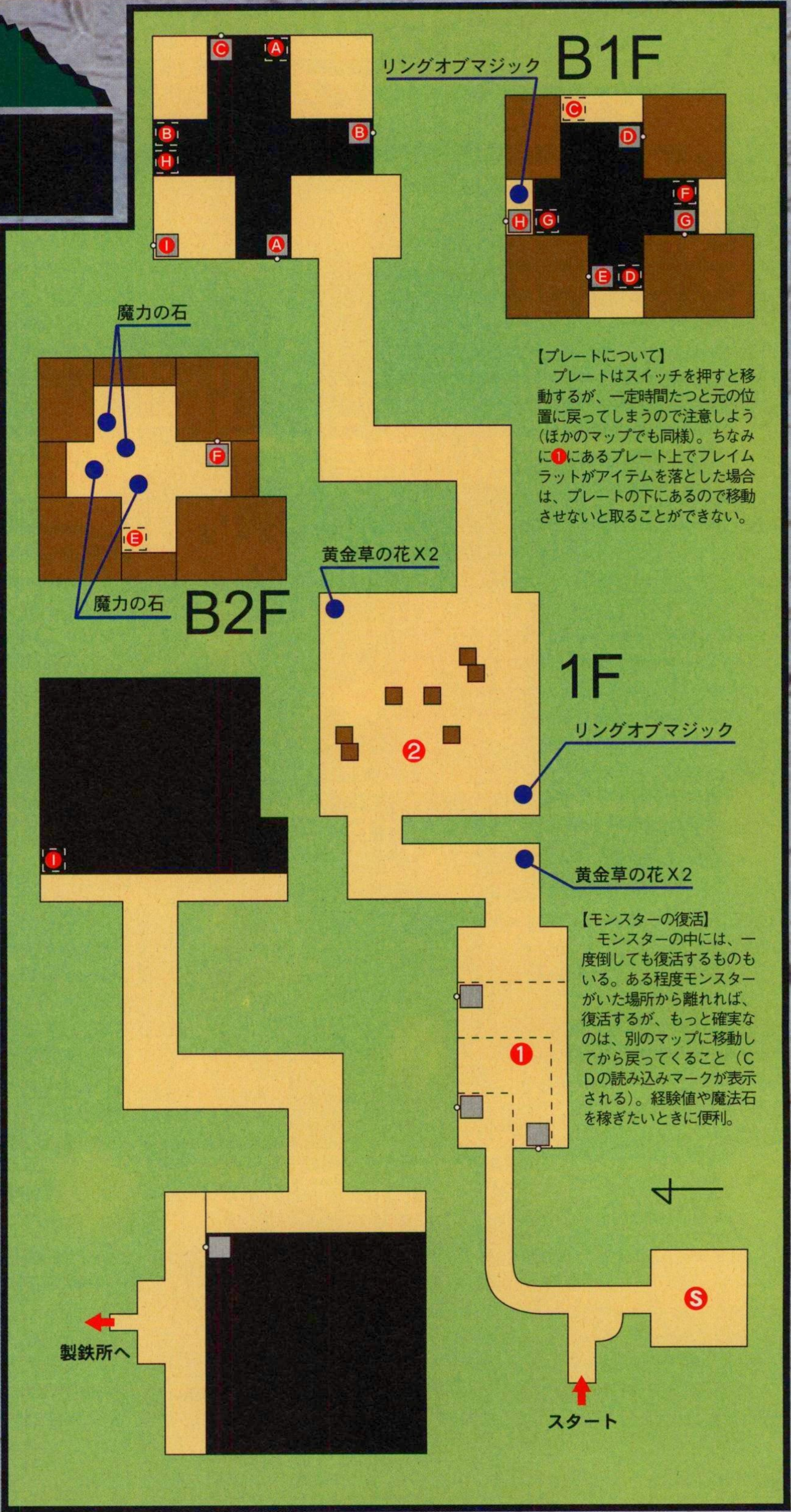
ここに登場するゴーレムは、不死身でいくら攻撃しても倒すことはできない。ただし、このゴーレムを操っている（ゴーレムの後ろにいる）ウィッチを倒せば、いなくなるので、ゴーレムは無視してウィッチを攻撃しよう。ソニックなどでゴーレムごとウィッチを攻撃するのが楽だ。



▲ソニックなら、ゴーレムを貫通して、ウィッチに当たる。

MAPの見方

- S：セーブできるポイント
- ○：プレートを動かすためのスイッチ
- A：プレートの移動前と後のつながり
- 合：忘却の祭壇へのワープポイント
- カギのかかっていない扉
- 柱などの侵入できないポイント
- 移動するプレート
- 赤い扉。開けるには火の鍵が必要
- ゴ：動かないゴーレム
- プレートの移動後の位置
- 魔力によって閉ざされた扉
- W：ワープポイント（使用不可能）



【プレートについて】
プレートはスイッチを押すと移動するが、一定時間たつと元の位置に戻ってしまうので注意しよう（ほかのマップでも同様）。ちなみに1にあるプレート上でフレイムラットがアイテムを落とした場合は、プレートの下にあるので移動させないと取ることができない。

【モンスターの復活】
モンスターの中には、一度倒しても復活するものもいる。ある程度モンスターがいた場所から離れれば、復活するが、もっと確実なのは、別のマップに移動してから戻ってくること（CDの読み込みマークが表示される）。経験値や魔法石を稼ぎたいときに便利。

※4）この魔法石はモンスターを倒して入手できる魔法石のことで、宝箱などから入手できる魔法石は含まない。

製鉄所

魔物化した隊長との戦い

入手可能魔法石　火の石魔力2・火の石魔力3・水の石魔力2
土の石魔力3・風の石魔力3・光の石魔力3

出現モンスター

フレイムラット


ウィッチ


バーサーカー


ゴーレム(労働)


隊長


鉱山跡を抜けると製鉄所にたどり着く。製鉄所の機能は完全に死んではおらず、溶鉱炉が熱く、ベルトコンベアが動いている。ここでのポイントはプレートをうまく活用すること。そうしないと先に進むことができないことだ（CHECK POINT③～⑤参照）。さらに、小さな部屋がいくつもつながる場所では、狭いために敵の攻撃がよけづらく、思わぬ苦戦を強いられることになるはずなので、慎重に行動しよう。最後には隊長との戦いが待っているので、油断は禁物。ちなみに、レオ（死体）の横の机の上にある本は読むことができるぞ。

CHECK POINT 3 動力室に入るには？

③のゴーレムがいる動力室は、木箱に阻まれていて入ることができない。ここに入るためには、ⓐのプレートを動かして（スイッチを押した直後、左右どちらかのプレートに移動しておく）、そこから下に落ちればOK。中にいるゴーレムを倒すと、ベルトコンベアが停止するぞ。



◀ここから落ちればいい。出るときは木箱にかかった板を伝っていけばOKだ。

CHECK POINT 4 5 火の鍵入手方法

赤い扉を開けるために必要な火の鍵は、④のスイッチを起動させると、⑤の位置に出現する。問題は④のスイッチのところまで行く方法だ。まずⓑのプレートを移動させる。つぎにⓒのプレートに乗り、13秒位たってからスイッチを入れてプレートに乗ったまま移動（ⓒのプレートがⓑのプレートのあった位置に来る）。あとは、ⓑのプレートが、④の左の位置に来るのを待っていればいい。



▶ⓒのプレートに乗ってから待つのは、ⓑのプレートよりも、ⓒのプレートのほうがスイッチを押してから元の位置に戻る時間が早いため。



◀④のスイッチを押すと、溶岩が溝を流れていくムービーが発生。そのあとに⑤の位置に行くと、写真のように火の鍵が見つかる。

CHECK POINT 6 BOSS（隊長）戦

火の鍵を使って赤い扉を開けて⑥の位置まで来ると、調査隊の集落から飛び去った隊長が現れ戦いになる。隊長は強力な魔法を連発してくるので、正面から攻撃するのは非常に危険。隊長を中心にして、円を描くようにして移動しよう。こうすれば、魔法に当たることはない。この移動方法は、今後のボス戦でも有効なので覚えておこう。あとは魔法で攻撃すればいいのだが、オススメはトルネードだ！　これが当たると隊長は立ち止まるので、連続ダメージを与えられるからだ。うまく当てられれば、2、3発で倒すことも可能なのだ。ぜひ試してみよう。

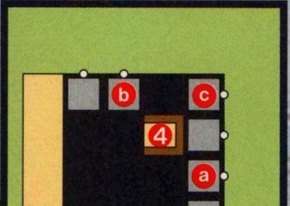


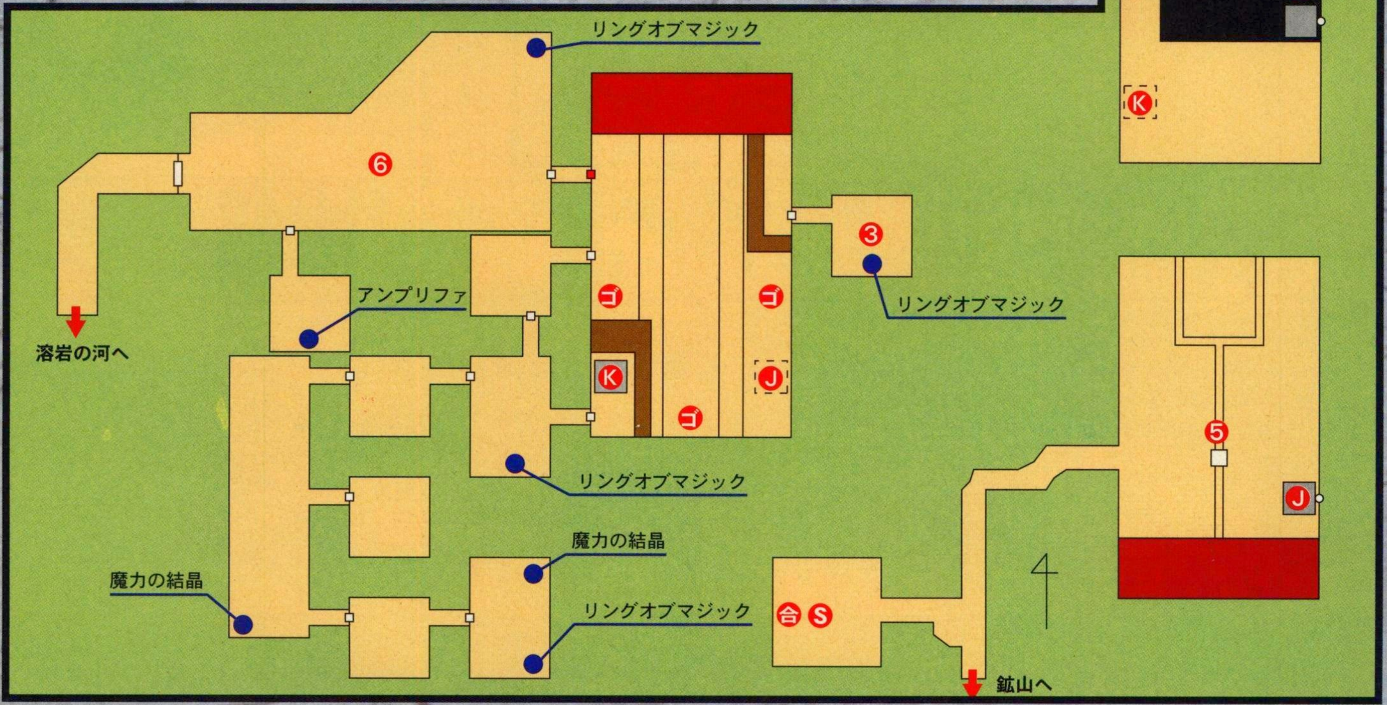


▲まずは隊長を中心に円を描くように移動しながら、隊長に近づく。
◀ある程度近づいたらトルネード！　あまり近づきすぎると、トルネードが隊長を通り過ぎて連続ダメージを与えられないぞ。



▶隊長を倒すと光の魔法石を落とす。超貴重なので、忘れずにゲットだ。





溶岩の河

灼熱の溶岩が流れる死の河

隊長を倒したカインの前に、今度は熱く燃えさかる溶岩が河のように流れる死のダンジョンが立ちふさがる。足を踏み外して溶岩に落ちたら一発で死んでしまうので、モンスターと戦っているときは十分に注意しよう。また、ここにはセーブポイントはあっても、忘却の祭壇へのワープポイントがないので、指輪の合成ができない。何か必要な指輪があるなら、早めに製鉄所に戻って指輪を合成してから来るようにしよう。また、このマップの魔力によって閉ざされた扉は、魔法（なんでもOK）を扉の中心付近に当てれば開くぞ。

入手可能魔法石 火の石魔力3・火の石魔力5・水の石魔力3
土の石魔力3・風の石魔力4

出現モンスター

バルーンクラウド

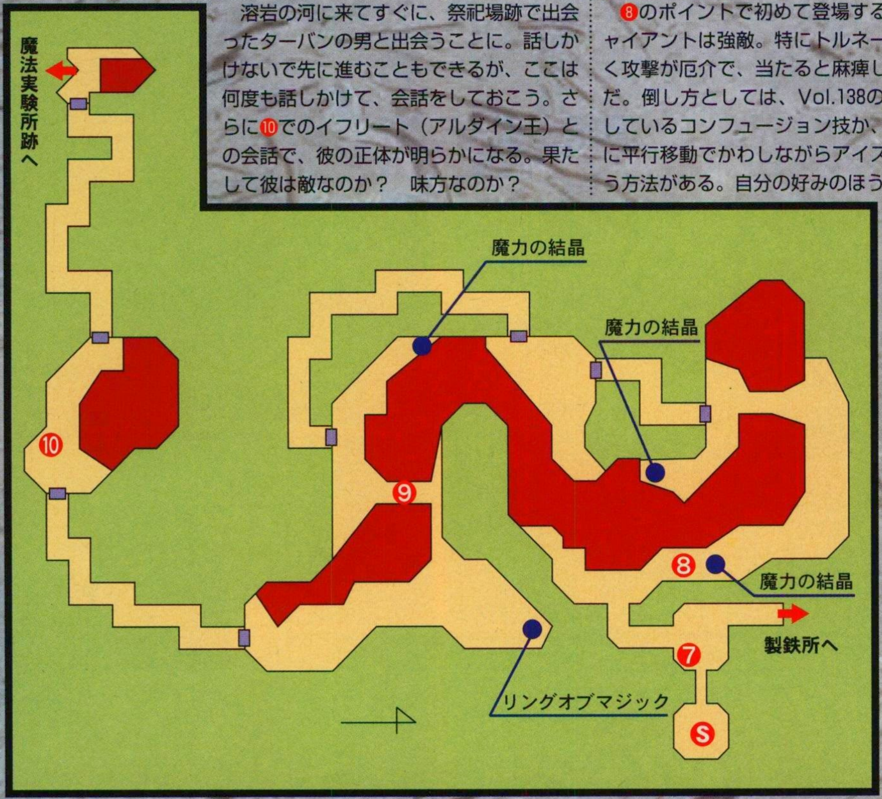
ファイアジャイアント

フェニックス

フェニックス(本体)


CHECK POINT 7 会話イベント

溶岩の河に来てすぐに、祭祀場跡で出会ったターバンの男と出会うことに。話しかけないで先に進むこともできるが、ここは何度も話しかけて、会話をしておこう。さらに⑩でのイフリート（アルダイン王）との会話で、彼の正体が明らかになる。果たして彼は敵なのか？　味方なのか？



CHECK POINT 8 ファイアジャイアントを倒せ

⑧のポイントで初めて登場するファイアジャイアントは強敵。特にトルネード&火を吹く攻撃が厄介で、当たると麻痺してしまうのだ。倒し方としては、Vol.138のP.35で紹介しているコンフュージョン技か、攻撃を左右に平行移動でかわしながらアイスソードを使う方法がある。自分の好みのほうを使おう。

▼コンフュージョン技は一発目が決まれば楽勝。



▲ほかに敵がいるときはアイスソードのほうがいい。

CHECK POINT 9 フェニックスの謎

ここに登場する火の鳥（フェニックス）は、本体ではないので倒しても何度でも出現する。じつはフェニックスの本体は、その足下にあるマグマたまりなのだ。火の鳥は攻撃が当たりづらくて大変なので、本体を早めに倒そう。


▲火の鳥が出てこない遠くからアイスソードで攻撃。

CHECK POINT 10 火竜イベント

アルダイン王と何度か会話していると火竜が登場し、扉が開いて先に進める（逃げられる）ようになる。ただし、通路に入っても立ち止まってはダメ。火竜のブレス攻撃は、通路の半ば位まで届くからだ。油断していると、一瞬で殺されてしまうぞ。


▲ブレスは当たれば即死！とにかく◎ボタンを押しっぱなしにしてダッシュだ。

弱点を知れば怖くない! MONSTER LIST

PART 3 鉱山跡〜魔法実験所跡まで

今回の攻略範囲で登場する詳細なモンスターリストを一挙公開。リストを見るうえでのポイントは、敵を倒して得られるMP（取得MP）値と、敵の各属性防御値（最も高い属性は青地、低い属性は赤地）と、敵の攻撃の属性だ。ちなみに、敵の防御属性値が低い、弱点の属性魔法で攻撃するのがセオリーだ。

フレイムラット



HP55　取得MP：6

攻撃：噛みつく(火)(土)(風)(無)／ファイアボール(火)(土)(光)

防御耐性：特になし

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	47	-103	2	4	1	3	51

近距離の噛みつき攻撃では、25%の確率で毒を受ける。ただ、滅多に攻撃はしてこないので怖くはない。また、アイスニードルは当たりづらいので、アイスソードを使おう。

ゴーレム(不死身)



HP−　取得MP：−

攻撃：殴る(火)(土)(無)

防御耐性：−

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	−	−	−	−	−	−	−

ウィッチに操られている不死身のゴーレム。通常のゴーレムと同じで動きは鈍いので、攻撃をかわして、後ろにいるウィッチをさっさと倒してしまおう。

ウィッチ



HP200　取得MP：12

攻撃：ミスト(水)(土)(闇)／フローティングボム(火)(土)(闇)

防御耐性：毒・呪い

属性防御	火	水	風	土	光	闇	無
	1	5	-126	126	2	0	-999

ミストとフローティングボムだけでなく、パラライズ（麻痺確率100%）でも攻撃してくる強敵。敵の魔法の射程範囲外（遠距離）からソニックで倒してしまおう。

バーサーカー



HP202　取得MP：24

攻撃：連続斬り(火)(土)(無)／マジックシール(火)

防御耐性：封印・混乱

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	167	-300	2	3	5	7	110

接近戦は不利なので、遠距離からアイスソードで倒そう。ただし、敵のマジックシールには当たらないように。当たってしまったら、ラッチの尻尾を使うか、回復するまで逃げよう。

ゴーレム（労働）



HP300　取得MP：0

攻撃：なし

防御耐性：すべて無効

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	10	10	40	-40	5	5	40

このゴーレムは、ベルトコンベアの動力源となっていて、一体しかいない。攻撃をまったくしてこないので、ウィンドカッターやソニックで簡単に倒せてしまう。

隊長



HP1000　取得MP：250

攻撃：ウェーブ(火)(水)(風)(闇)／ボンバー(火)(土)(闇)

防御耐性：すべて無効

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	2	1	3	6	-78	85	80

上の攻撃のほかにブレス（毒確率100%）も使ってくる。HP、攻撃力は高いが、P.63で紹介してるように、円移動とトルネードのコンビネーションで楽に倒すことができる。

魔法実験所跡

入手可能魔法石 火の石魔力4・水の石魔力4・土の石魔力4
風の石魔力4・風の石魔力5・闇の石魔力3

強敵たちが待ち受ける場所

火竜のブレス攻撃で吹き飛ばされて落ちた先は、何の目的で作られたのかよくわからない魔法実験所跡だった。ここは、モンスターの数自体は少ないが、ノスフェラトゥ、キマイラ、コカトリスと強敵がそろっている。下のCHECK POINTとモンターリストを参考にして、気を引き締め戦おう。また、マップの左右にあるワープポイント（Ⓦ）は今は使うことができないので、気にしなくても大丈夫だ。ちなみに㋑の側にあるリングオブマジックは、装置の後ろにある。わかりづらい位置なので、取り忘れないようにしよう。

出現モンスター

フレイムラット

キマイラ

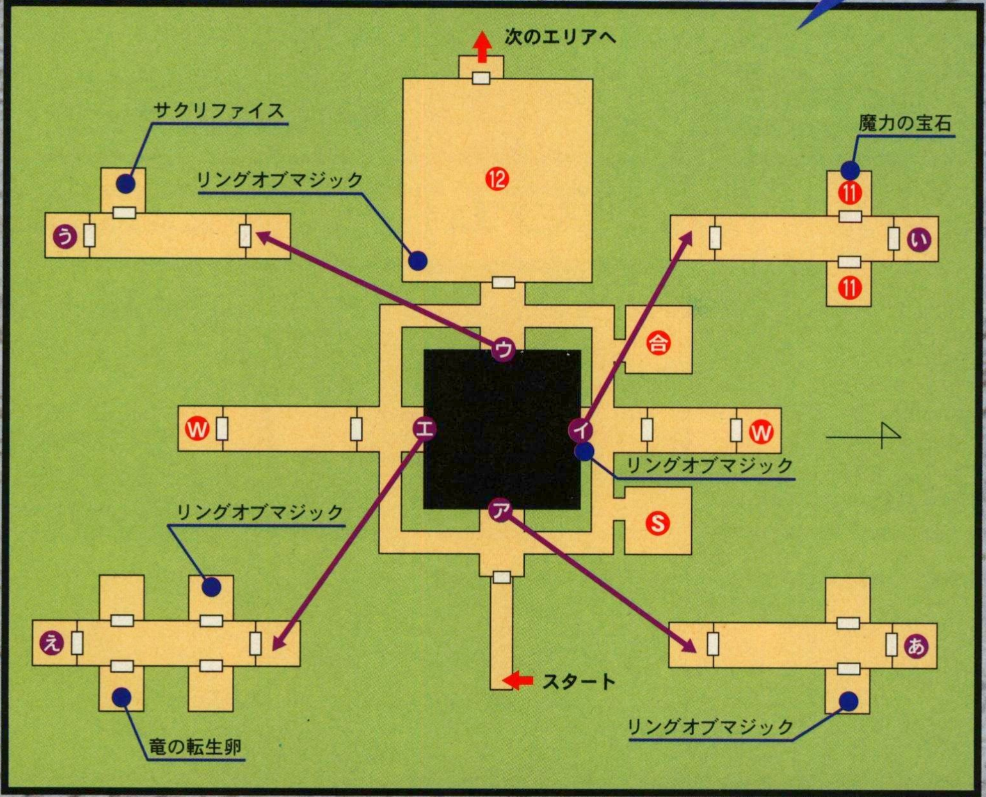
バーサーカー

ノスフェラトゥ

コカトリス


このマップの見方について

㋐〜㋓の装置を調べると、矢印の示す部屋にワープする（一方通行）。そして㋐〜㋓の部屋にある台座に乗ると、㋐〜㋓にワープする（これも一方通行）。また、㋐〜㋓で使用する鍵は、「火の鍵」「水の鍵」「風の鍵」「土の鍵」の4つ。現時点では「水の鍵」と「火の鍵」の2つを持っているが、4つそろえて使わないと意味がないので使わなくていい。もし、間違って鍵を使ってしまっても、再び装置を調べれば（◎ボタンを押せば）鍵を回収することはできるので心配ない。



CHECK POINT 11 VS ノスフェラトゥ

ノスフェラトゥのいる⑪の部屋に入ったら、すぐにアイストラップの魔法を使う（どこで使ってもOK）。すると、敵は極端に攻撃をしてこなくなるので、素早く壁の角に追いつめ、接近してアイストラップを連発しよう。2、3発で倒すことができる。これで楽勝！


▲アイストラップがなくなると、再び攻撃してくる。

CHECK POINT 12 BOSS（コカトリス）戦

P.63の隊長戦でも紹介したように、まずコカトリスを中心にして円を描くようにして移動。そして、敵が攻撃して動きを止めた隙に、フローティングボム（パワーオブブランチを装備しておくとベスト）を使おう。これで敵を正面に捕らえなくても攻撃できる。ただし、近づきすぎると自分もダメージを受けるので注意しよう。


▲どの間合いで魔法を使えば、自分がダメージを受けないかを見極めよう。

バルーンクラウド



HP200　取得MP：8

攻撃：ガスを吐く（火土闇）／爆発（火土闇）

防御耐性：毒・麻痺・封印・不可視・混乱・石化

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	2	3	55	-110	6	1	87

通常はガスを吐いてくる（毒確率25%）が、倒すと爆発（自爆）する（毒確率75%、麻痺確率100%）。そこで、ある程度近づいてトルネードを使い、すぐに逃げて爆発をやりすごそう。

ファイアジャイアント



HP320　取得MP：24

攻撃：振り下ろす（無）／火を吐く（火土風）

防御耐性：封印

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	231	-231	2	5	3	7	105

上にもある火を吐くとトルネードは、麻痺確率100%なので非常に厄介。しかもトルネードはホーミングするので、よけたと思っても当たってしまうことがあるので注意が必要だ。

フェニックス



HP875　取得MP：24

攻撃：体当たり（火土風光闇無）

防御耐性：すべて無効

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	333	-333	1	10	5	-3	333

空を飛んでいるので、魔法攻撃が当たりづらい。体当たりするときは、一直線に向かってくるので、そのときに魔法を放ち、素早く左か右に動いて攻撃をかわそう。

フェニックス（本体）



HP530　取得MP：32

攻撃：なし

防御耐性：すべて無効

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	333	-333	1	10	5	-3	333

この本体を倒さない限りフェニックスは何度でも登場する。ある程度本体に近づかない限り、フェニックスは登場しないので、遠くからアイスソードで倒してしまおう。

火竜



HP???　取得MP：?

攻撃：ブレス（全属性）

防御耐性：すべて無効

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	－	－	－	－	－	－	－

土竜同様倒すことは不可能。ただし、土竜と違ってブレス攻撃をしかけてくるので、とにかく逃げるしかない。ちなみに、この火竜の正体は、驚くべき人物なのだ！

キマイラ



HP500　取得MP：24

攻撃：引っ掻く（水土風闇無）／飛びつく（水土風闇無）

防御耐性：毒・麻痺・封印・不可視・混乱・石化

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	10	15	12	9	-214	180	103

上の2つのほかに、遠距離ではダークファイア（呪い確率50%）を使ってくる。隊長戦で手に入れた光の魔法石を使ってヘヴンを作ろう。これを使えば一発で倒せるぞ。

ノスフェラトゥ



HP450　取得MP：30

攻撃：回し蹴り（火土無）／ラージファイア（火土風闇）

防御耐性：毒・麻痺・不可視

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	226	-226	2	-2	3	-1	101

上の2つのほかに、ファイアボールブランチを使ってくる。しかも動きが素早いので、まともに戦うと苦戦は必死。CHECK POINT⑪のアイストラップ戦法を使おう。

コカトリス



HP1000　取得MP：300

攻撃：つつく（火土風無）／ブレス（火水土風闇）

防御耐性：毒・麻痺・封印・不可視・混乱・石化

属性防御	火	水	土	風	光	闇	無
	12	10	5	24	355	355	159

ブレス（毒確率50%、麻痺確率50%）は、ホーミングもするので十分に注意が必要。接近して円移動し、敵がつつく攻撃をしたときにフローティングボムをたたき込もう。

PS2

鉄拳TAG TOURNAMENT

まもなく発売される『鉄拳TAG TOURNAMENT』(以下『鉄拳TT』)を先行攻略!

3/30 FTG ▶¥6,800 ▶ナムコ ▶MC2(420KB)、MT2、(4P対戦可)

今作もキーコンフィグが充実しているから、コントローラでもちゃんと遊ぶことができる。しかし、できることならゲーセン感覚で操作できるジョイスティックでプレイしたいもの。幸いなことにこのソフトはPSのジョイスティックが使えるから、持っていない人はこの機会に買っちゃってもいいかも? ジョイスティックがあれば、複雑なボタン同時押しが求められる10連コンボや投げコンボなども比較的ラクに出せるようになるしね。 (ウォルフ)

PS2版『鉄拳TT』、満を持して登場!!

今なおゲーセンで熱き戦いが繰り広げられている『鉄拳TT』が、グラフィック面などの大幅なパワーアップを果たしてついにPS2にやってくる! もちろん過去のPS版『鉄拳』シリーズ同様、オリジナルのCGムービーや家庭用ならではの練習用モード(プラクティス)も用意されている。だから、まだ『鉄拳TT』をプレイしたことのない初心者からアーケードで対戦しまくっている上級者まで、すべてのプレイヤーが満足できる内容になっているのだ。今回はこのゲームの基本システムを紹介するとともに、初心者にも役立つCOM戦攻略をお届けしよう。キミのPS2で熱き戦いが繰り広げられる日は近い!!



◀アーケード版よりも美しくなったキャラを自宅で操作できるなんて!

『鉄拳TT』ならではのルール&システムを把握しておこう!

PART1 『鉄拳TT』のルール

キャラの操作方法をはじめ、基本システムは『鉄拳3』によく似ている。しかし、タッグマッチが採用された『鉄拳TT』だけに、新しいルールやシステムもいくつか存在しているのだ。ここでは覚えておいてもらいたい5つのルールを紹介していくことにしよう。中でも「控えているキャラの体力が回復していく」という新システムは特に重要だ。ダメージを受けたら、無理をして戦い続けずに、パートナーにチェンジして体力を回復するようにしよう。

同じキャラ同士でタッグを組むことはできない

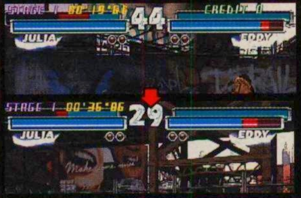
2対2で戦うだけに、プレイヤーは2キャラを選ぶことになる。ただし、同キャラでタッグを組むことはできないので、少なくとも2キャラは使いこなせるようになっておこう。ニーナとアンナのように似た技を持つキャラがいるなら、そのキャラをパートナーにするといい。なお、PS2版は1対1で戦うこともできる。



◀原則的に最初に選んだキャラが先発することになる。

控えているキャラの体力が少しずつ回復していく

体力ゲージの青い部分が残り体力を示しているのは『鉄拳3』と同じ。しかし失った体力は前作の赤ではなく暗い色で表示されるようになった。赤い部分は新たに導入された要素で、回復可能な上限を示している。戦っているときは回復しないが、控えにいるとその範囲内の青い部分が少しずつ増えていくのだ。



どちらか1人の体力をなくせば1ラウンドゲット!

2対2での戦いとなるが、相手のどちらか一方を倒せばそのラウンドを取ったことになる(2人とも倒す必要はない)。控えにいるキャラの体力が満タンでもパートナーが倒されれば負けになるので、体力が少なくなってきたらチェンジするクセをつけておこう。なお、倒されたキャラも次のラウンドになれば復活するぞ。



◀基本的に2ラウンドを先取したほうが勝ちとなる。

タイムオーバー時は2人の合計体力で判定する

試合時間が「00」になったら両チームの残り体力で勝ち負けが決まる。そのときに戦っているキャラはもちろん、控えにいるキャラの体力も関係してくるので気をつけよう。ただし、残り時間が少なくなってきたからといって、両チームの体力ばかりに気を配っていると手もとがおろそかになる可能性があるので注意!



◀残り体力は%表記で体力ゲージの下に表示される。

体力が同じときは引き分けになる

タイムオーバー時に合計体力が同じ場合は痛み分けとなり、両チームが1ラウンドずつゲットする形になる。最初のラウンドを引き分けた場合なら1試合しかしていなくても1対1になり、次がファイナルラウンドとなるのだ。ただし、1対1の状態のときに引き分けると乱入された側の勝ちとなるぞ。



◀VSとチームバトルでは、引き分けるとドローに。

PART2 『鉄拳3』からの変更点

ゲームバランスに関する変更点もある。『鉄拳3』には出ていなかった横移動とは無縁のキャラ(巌竜やアーマーキングなど)に横移動から出せる新技が用意されたのがその代表例だ。そのほかにも、うつ伏せにダウンしたときにも受け身が取れるようになるなど、『鉄拳3』時にはできなかった行動が可能になっている。逆に不利になった部分もあるぞ。足払い系の技をガードされると、技を出した側が体勢を崩してしまうのだ。注意しよう。



▲『鉄拳3』に出ていたキャラにも新技は用意されている。写真は仁の鬼鐘楼。



◀レイの後掃燕舞がガードされたところ。体勢が崩れてしまうのだ。

 用語解説 **【下】** しゃがみ状態 **【RP】** 右パンチ **【LP】** 左パンチ **【RK】** 右キック **【LK】** 左キック **【☆】** ニュートラル状態 **【⇨】** 短い入力 **【➡】** 長い入力 **【+】** ボタンを同時に入力 **【,】** ボタンを連続して入力 **【コンボ】** 連続技。空中へ打ち上げられたときなど、ガードができない状態で連続的に攻撃をくらい続けてしまうこと **【浮かせ】** アッパー(RP)などの技で、相手を空中へ打ち上げること ※コマンドはすべて右向き時のものです。また、ボタン配置はデフォルトに準じています。

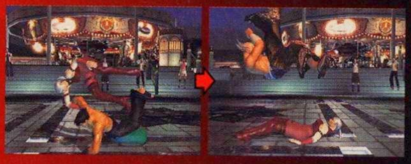
PART3 タッグシステム

タッグマッチになった『鉄拳TT』のなかでも、特に目新しいのが以下のさまざまなチェンジ。ただチェンジするだけでなく、特殊タッグコンビネーションと呼ばれる連携攻撃などがあるので解説していこう。というのも、チェンジは交替の前後にスキができてしまう。そのスキを攻められる危険を回避するためにも、安全にチェンジできるチェンジ投げや特殊タッグコンビネーションは必ずものにしておこう。

攻撃系チェンジ

チェンジ投げ

相手に接近して「RP+チェンジ」を押すとアームホイップを出す。これが決まるとパートナーがダウン攻撃（技は各キャラで異なる）を自動的に出してくれるのだ。ただしアームホイップはふつうの投げ技なのでしゃがまれると空振りするし、RPで投げ抜けもされてしまう。



チェンジ可能技

各キャラにはヒット後の硬直をキャンセルしてチェンジできる技が用意されている。コマンドを入れた直後にチェンジボタンを押しておくと、ヒットした瞬間にチェンジできるのだ（ガードされるとチェンジしない）。使い方しだいで、通常では不可能な空中コンボも可能になる。



守備系チェンジ

通常チェンジ

チェンジボタンを押すとキャラが走り去り、入れ替わりにパートナーがやってくる。しかし、相手の攻撃を受けていたり、自分がジャンプ中だったり、自分の出した技の硬直中などはチェンジボタンを押しても反応してくれない。あくまでも自由に動けるときにしか使えないのだ。



起き上がりチェンジ

ダウン中にチェンジボタンを押すと、起き上がりつつチェンジしにいく。ただし、起き上がる動作を始めてから画面外に走り去るまで無防備状態が続くので注意が必要。主に、相手にふっ飛ばされたときに使おう（相手が近くにいるときは牽制キックなどで反撃したほうがいい）。



受け身チェンジ

相手に浮かされても、着地した瞬間にボタンや✚キーを入力しておくことで受け身を取ることができる。このとき、チェンジボタンで受け身を入力すると、受け身を取った直後にチェンジしにいくようになるのだ。着地する前からチェンジボタンを連打していれば楽に決められる。



特殊タッグコンビネーション

下の表は、特定のキャラ同士がタッグを組んだときにしか出せないコンビネーション技をまとめたものだ。ただし、相手に投げ抜けされたり（アーマーキングの場合、相手を肩車した後に逃げられる）、反撃されたり（ジュリアたちの場合、背面取り後に振り向き攻撃を決められる）すると不発に終わることもあるぞ。

敵対するキャラ	パートナー	コマンド
三島　平八	風間　　準	接近して⇨➡LP+RP中にチェンジ
風間　　仁	風間　　準	接近して⇨➡LP+RP中にチェンジ
風間　　準	三島　平八	接近して⇦LP+RP中にチェンジ
風間　　準	風間　　仁	接近して⇦LP+RP中にチェンジ
シャオユウ	三島　平八	接近して⇨RP+LP中にチェンジ
シャオユウ	風間　　仁	接近して⇨RP+LP中にチェンジ
キング	アーマーキング	接近して⇦LP+RPにチェンジ
アーマーキング	キング	接近して⬇⬃RP+RK中にチェンジ
ニーナ	アンナ	接近して⇩⬂⇨LP+RP中にチェンジ
アンナ	ニーナ	接近して⇩⬂⇨LP+RP中にチェンジ
ファラン	ペク	接近して⇨RP+LK中にチェンジ
ペク	ファラン	接近して⇨RP+LK中にチェンジ
ミシェール	ジュリア	⇦RPヒット後背面取り中にチェンジ
ジュリア	ミシェール	⇦RPヒット後背面取り中にチェンジ
ガンジャック	ブライアン	⇩LP+RP中にチェンジ、その後にRP



◀アーマーキングとキングによるコンボ。アーマーキングドライバーで肩車したところに、キングがフライングラリアットを叩き込むのだ！

特例 ロウとポールが組んだ場合はこんなコンボも使えるのだ！



ロウが寸勁（➡RP、LP）を決めてチェンジすると、ポールが特殊ステップの体勢で入ってくる。そのままRPを2回続けて押すと菜桜鉄騎を出すのだが、ここで相手を浮かせることができた場合に限り、自動的にチェンジするようになっている。ロウはサマーソルトキックの体勢で入ってくるので、着地する直前にLPを押せば写真のようなスペシャルコンボが完成するのだ（最後まで決まると「グレイト！」というボイスが流れるぞ）。ちなみに、ポールが菜桜鉄騎の代わりに裏疾風（LP）を出してすぐにチェンジすると、通常のタッグコンボにつなげることもできる。アッパーで再び浮かせてから追い打ちしよう。



チェンジするときの注意

チェンジ中は無防備になるので、狙うなら危険の少ない攻撃系チェンジだ。なお、チェンジして入ってくるときもコマンド先行入力を受けつけている。早く攻撃すれば、それだけ走る距離が短くなることも覚えておこう。



◀リーチの長い技を出されると、チェンジ中の背中に攻撃を受けることも。間合いには常に注意。



▶入ってきて、いきなり下段攻撃をさばく（⇩）こともできる。相手の動きをよく見て対処しよう。

基本キャラクター20人による COM戦ラクラク攻略法!



最初から20人ものキャラが用意されているうえに、必ず2キャラを使わなければならない『鉄拳TT』。それだけに、「初めて使うキャラがいる」という人も多いだろう。そこで、初心者でも少し練習するだけでできる空中コンボなどを、20キャラ分紹介することにしよう。相手やステージ(特に後半以降)、難易度設定によっては負けてしまうこともあるが、あきらめずに繰り返せばきっとクリアできるはず。この機会にさまざまなキャラでプレイし、1人でも多くのキャラを使いこなせるようになっておこう。プラクティスで「ダミー相手にコンボを練習→相手をCOMに操作させて実戦練習」をしてから各モードに挑め!

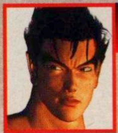
体力が少なくなったCOMはチェンジ投げを狙ってくるぞ!

COMもチェンジをしてくる。ただし、そのほとんどは通常チェンジやチェンジ投げといった消極的なチェンジ。積極的に攻撃してこないのだ。とはいえ、状況によっては「もう少しでKOできるのにチェンジされてしまった」ということも起こりうる。タイムアタック時などは、大ダメージを与えられる技でとどめをさすように心掛けよう。ちなみに、体力が少なくなったCOMが投げの空振りポーズを出したら、チェンジしたがっている証拠。すぐに攻撃するか、チェンジしてきたCOMに当たるようにガード不能技などを置いておこう。



▲チェンジ投げを狙った空振り。RPで投げ抜けすることができる。

風間　仁 (かざま・じん)



リーチの長い追い突きや威力のある風神拳(⇨☆⇩⇘RP)をメインに戦おう。下は相手を浮かせた後に羅刹門・弐、胴抜きとつなげるコンボ。使い道が多いので会得しておきたいところだ。ここでは追い突きで浮かせているが、風神拳や双角(立ち途中にLP、RP)からでも狙っていける。羅刹門を確実に出せない人は、RKで代用してもいいだろう。白鷺遊舞は相手が地面にバウンドしたところを拾うことができる技なので覚えておこう。



▲白鷺遊舞を3発目で止め、追い突きを決めるのも有効。



ポール・フェニックス



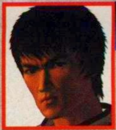
『鉄拳3』のタイムアタックにも使えたパターンが今回も使える。これは「相手にキックなどをガードさせたら(当ててもかまわない)、すぐに万聖竜王拳を出す」というもの。最初のキックをギリギリの間合いで出す(ただし空振りすると危険)ことが大切だ。相手の体力が残っていたらダッシュからのスライディングで追い打ちすればいい。足払い系の技をガードされると自分の体勢が崩れるようになったため、落葉などはおもに空中コンボの追い打ちとして使おう。



▲やや離れたところから崩拳を出すだけでもけっこういける。



フォレスト・ロウ



ロウはさまざまな空中コンボを決めることができる。その中でも基本中の基本といえるのが下で紹介しているものだ。ここでは下RPから始まるシットストレートレフトサマーを浮かせ技に使っているが、ほかのサマーソルト系の技からもつなげることができる。コマンドは決して難しくないが、確実に出せない人は左連拳からのドラゴンナックルコンボ(LP×4➡RP×3)でもいいだろう。相手からダウンを奪ったらドラゴンテイルを狙おう。



▲ドラゴンテイル。相手の起き上がりに重ねるように出すと効果的。



雷　武龍 (レイ・ウーロン)



下は龍声中段脚を使った空中コンボ。✚キーをニュートラルにきちんと戻さないと龍声中段脚以外の技が出てしまうので注意すること。COM戦は龍声中段脚を出し続けるだけでも戦いを有利に進められるので、ちゃんと出せるようになっておきたい。後掃燕舞の1発止め(下RK)が決まったら、すぐに巻暫連脚(RK、RK、LK、LK)で追い打ちしよう。中間間合いから、LK(虚環脚の1発止め)を出すだけでもけっこう戦える。



▲虚環脚の1発止め。2発目まで出すと背を向けてしまうので注意!



コマンドの見方 =左パンチ(□ボタン) =右パンチ(△ボタン) =左キック(×ボタン)

キング



下のコンボは浮かせたら「RPを押したあと、押しっぱなしにしたままLPを連打」すれば最後まで出せる。893・K（⇦＋RK）はコマンドが簡単でリーチもある便利な技。ただし、当たろうがガードされようが相手に背を向けるので、すぐに急所蹴り（背向け中にLK）でフォローしよう。やや離れた間合いからグランドスマッシュ（⇨⇨☆RP）を出し続け、クリーンヒットしたらジャガーバックブリーカー（LP＋RP）などを出すのもいい。



▲通常の投げ技。すぐにナックルボム（⇙LP＋RP）で追い打ちしよう。



ニーナ・ウィリアムズ



下はディバインキャノンコンボを浮かせ技に、✚キー入れのワンツーパンチ、アサルトコンボとつなぐ空中コンボ。追い打ち部分のコマンドが難しいと感じる人は「ハンティングキック（⇙＋RK）→ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩RK・LP）」のほうを使うといいだろう。空中コンボを使わない場合は、双掌破や螺旋双破（横移動中にLP＋RP）、ファールキック（⇨⇨LK）といった打撃技をやや離れたところから出すといい。



▲双掌破。悪くともガードさせたい。それでも反撃される可能性はある。



吉　光　（よしみつ）



下はステップインアッパーで浮かせた後に紫電菊、トゥースマッシュと続けて決める空中コンボ。紫電菊の忍法卍菊部分（しゃがんで回転するところ）を2発当てたところでトゥースマッシュに切り替える点に注意しよう。面倒ならば紫電菊を最後まで出し切ってしまってもかまわない。紫電菊を出す自信のない人はLKで追い打ちするだけでもいいだろう。また、卍裏拳・壱（⇨LP）が当たると相手が背を向ける。草薙砲や吹雪（⇨⇨RK）で追い打ちしよう。



▲草薙砲。卍裏拳・壱を決めた直後に出せば成功率がアップする。



凌　暁雨　（リン・シャオユウ）



下は虎尾脚で浮かせ、背身撃（1発止め）、背身撃（2発止め）と出してから双璧掌でしめる空中コンボ。虎尾脚の前に上歩掌拳〜背を向ける（⇘LP）を組み込めば、正面からでも狙っていける。細かい空中コンボを出すのが苦手な人は、打撃技の架推掌や括面脚（⇨LK）をひたすら出すだけでもいい。ただし、シャオユウは打たれ弱いところがあるので、相打ちが続くようでは不利になる。これらの技は遠目から出していこう（ただし空振りだけはしないこと！）。



▲架推掌。ギリギリで当たるくらいの遠目の間合いから出すのがいい。



花　郎　（ファラン）



下はひたすらハンティングホークを狙うパターン。ガードされてもしゃがんでのRP、踵落としと続けて出すことで間合いを離すことができる（反撃されることもある）。なお、ハンティングホークは1発目がガードされても2発目以降が当たることもある。コマンドは最後まで入れておこう。空中コンボでは「ライジングブレード（⇨☆⇩⇘・RK）→一瞬待ってのエアファング（LK・RK）→ファイヤークラッカー（⇨RK・RK）」が有効だ。



▲サイドキックコンボ。中段判定のキックを2連続で出す技だ。



エディ・ゴルド



下の空中コンボでは追い打ち技として新技のコンボジラール→アーウトシュタールを使っている。コマンドが複雑そうにみえるが、後半のRKは連打すればいいので少し練習するだけで出せるようになるはず。最後のキックが空振りしてしまう人は、単発のLPを抜いてもいいだろう。COMの起き上がりに「⇨➡＋LK」を重ねるのも効果的だ。「⇘＋RP」などでCOMをダウンさせたら、タイミングよくステップイン（⇨➡）しつつ繰り出そう。



▲その場で起き上がるときは早めに、横転をしたときは遅めに出そう。



＝右キック（◎ボタン）　＝同時押し（左の場合は右パンチと左パンチ）

ジュリア・チャン



下は浮かせた相手をしゃがみパンチで拾い、そこから後掃腿～穿弓腿、紅蘭妃崩肘へとつなげる華麗かつ実戦的な空中コンボ。しゃがみパンチを「⇘+RP」というコマンドで出そうとすると別の技（崩捶）が出てしまうので注意すること。ジュリアが持っている技は攻撃力が低いものが多いので、空中コンボを決められるときには確実に決められるようになっておきたい。なお、ミシェールのところで紹介している大纏崩捶からのコンボも使うことができる。



▲閃身後掃腿。立ち状態からいきなり下段攻撃を出せるところが魅力。



ガンジャック



下は下段攻撃のライトニングハンドからつなげるバウンドコンボ。最後のダブルハンマーが１発しか当たらないことも多いが、下段攻撃から始まるだけに成功率は決して低くない。もっとも、成功率だけを考えればシザースメルトダウンのほうが上だろう。１発目の上段攻撃をガードされても２発目の下段攻撃がよく当たるので、すぐにダウン攻撃（⬇LKなど）で追い打ちしよう。地道な作業になるが、これを繰り返すだけでもクリアすることはできるはずだ。



▲シザースメルトダウン。これを連発するだけでもCOM戦を勝ち抜ける。



風間　準 （かざま・じゅん）



攻撃力の低い技が多いので、手数の多いコンボや大ダメージを与えられる技（投げ技など）を積極的に狙っていきたい。空中コンボなら下で紹介しているパターンが初心者でも比較的出しやすいはず。一方、単発の打撃技ならば霞掌打（⇨⇨RP）や竜車蹴り（⇦LK）を狙うといいだろう。打撃技の菫（⇦LP）の攻撃力は低めだが、カウンターヒットすると菫刈という投げ技に移行する。意外と当たるものなので、遠目の間合いから狙ってみよう。



▲菫からの菫刈。カウンターヒットすると自動的に菫刈まで出てくれる。



白　頭　山 （ペク・トー・サン）



スネイクブレード（⇩LK・LK・LK）の３発目や、ウイングブレード（⇨☆⇩⇘LK）が代表的な浮かせ技。ただ、どちらもスキが大きいのでCOM戦では序盤くらいしか決まらないだろう。そこでショートアッパーからの空中コンボを狙う。下のパターンは追い打ち技のコマンドが簡単な点が魅力。このあとにローキック（⇩+RK）も入るので忘れずに決めること。ファラン同様、ハンティングホーク（⇗LK、RK、LK）も有効だ。



▲下・中段のキック攻撃を繰り出すペクラッシュ。チクチクと攻めよう。



ミシェール・チャン



大纏崩捶を決めたらすぐに絶招通天砲を出すとCOMに決まることが多い。すかさず烈震踏を出して追い打ちしよう。COMの体力が残っている場合はチェンジされてしまうが、あらかじめ烈震踏を出しておくと入ってきたCOMに当たることもある（成功率は、必ずしも高くはない）。「弓歩（横移動中にRP）→蒼空砲（立ち途中RK）→虎双連腿（⇘LK+RK）」といったコンボも狙える。この場合、蒼空砲はRKを押すだけで出せる。



▲蒼空砲。しゃがみガードなどをしたあとに積極的に狙っていきたい。



アンナ・ウィリアムズ



下はショートアッパーからワンツーパンチ、フェイタルアタックコンビネーションとつなげる空中コンボ。攻撃力はそう大きくないものの、始動技が通常技なので決めるチャンスは少なくない。相手に近づかれたらアッパーストレート（⇘LP、RP）で反撃したり、投げ技を狙おう。フェイタルアタックコンビネーションやアガペイトアローも積極的に狙っていける技だ。間合いが離れてしまったら双掌破（⇨LP+RP）を出してみるといい。



▲アガペイトアロー。空振りさえしなければ優位に戦いを進められる技。



アーマーキング



COMを近づけないよう、少し遠目の間合いからリーチの長い打撃技を出していこう。具体的にはジェイルキック（⇨⇨RK）やスマッシュアッパー（⇨⇨RP)、トラースキック（⇦LK）などを狙うといい。ガードされると不利になるが、ロードロップキック（⇙RK）やブラックショルダーアタック（⇨RK)、ジャンピングニー（⇨☆⇩⇘RK）も狙ってみたい。下はアッパー掌底で浮かせて、ワンツーパンチ、トラースキックとつなげる空中コンボだ。



▲スタイナースクリュードライバー。通常投げから移行させられる技だ。



巌　竜 （がんりゅう）



下は速攻パターン。もろ手ハンマーでふっ飛ばし、COMが起き上がるところに極悪かましを決めている。相手がダウンし続けていたりその場起き上がりをしてきたら、その場から極悪かましを出していい。横転したときは一瞬待ってから出すこと。浮かせ技としては塩まき（⇦RP）やかち上げ（⇦⇙⇩➘LP）などがあるが、出るまでのスキが大きいので、右アッパー（⇘RP）を使おう。追い打ちは難しいが、出るのが速いので便利だ。



▲けたぐり。ダウン攻撃にもなる下段攻撃。威力は低いが使いやすい。



ブライアン・フューリー



下はフライングヒールでバウンドしたところをパンチで拾い、スナイパーソバットコンボにつなげるコンボ。相手の下段攻撃をさけつつ決められるため覚えておいて損はない。⇘RPや⇗RKなどの通常技が浮かせ技になっていないブライアンだが、リフトアッパー（立ち途中にLP）などで相手を浮かせることに成功したら、パンチをはさんでスナイパーソバットコンボにつなげよう。打撃技ではマッハパンチ（⇨⇨RP）やマッハキック（⇨⇨RK）が強力だ。



▲マッハパンチ。遠目から連発してもいい。ただし、空振りには注意！



三島　平八 （みしま・へいはち）



複雑なコマンドを必要としない「鬼神拳→RK」だけでもかなりの効果がある。COM戦はここからさらに鬼瓦を決めることもできるので積極的に狙っていこう。相手の攻撃を立ってガードしたら無双連拳で、しゃがんでガードしたら観音砕（立ち途中にRP）で反撃するのが基本だ。どちらもコマンドが簡単なので、すぐに使いこなせるようになるはず。もちろん風神拳（⇨☆⇩⇘+RP）や崩拳（⇩⇘⇨RP）を出せる人は、どんどん使っていこう。



▲無双連拳。出るのが速い浮かせ技なので初心者でも使いやすい。



ついにPS2版オリジナルムービーを公開!!

アーケード版のオープニングムービーはもちろんのこと、PS２版オリジナルのアトラクトデモ（演舞）やCGムービーもちゃんと用意されている。特にムービーは、ブライアンの勇姿がカッコイイ銃撃シーンあり、香港の街を舞台にしたカーアクションあり、色っぽいニーナのお化粧シーンあり……と見どころ満載。たまにはプレイする手を休めてムービーを堪能するのもいいかも！

いよいよ発売！
PS2版に乞うご期待!!



ベイグラント ストーリー

PS

MAP＆ボス戦攻略でお届けする、ストーリー攻略最終回！　クライマックスまでもう少し！

発売中 AVG	▶¥6,800　▶スクウェア
	▶MC（3ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ということで、『ベイグラント』のストーリー攻略は最終回……そうです、攻略はまだ続くんです（笑）。次回は、これまでに掲載したデータ十新たなデータを一挙公開する「お役立ちデータ編（仮称）」をお届けする予定です。このゲームは、〝知っている〟と〝知らない〟とではプレイ効率がかなり変わってしまうので、ある意味「ストーリー攻略」より重要なポイントかもしれません。やり込み系の人たちにもうれしい特集になるはずです。（袋）

●最後の戦いへ向けて●

ストーリー終盤を一挙攻略!!

ストーリーもついに大詰め。ストーリー攻略編の最後となる今回は、「廃坑第２階層」を抜けた直後の「地下街・西部」〜「ライムストーン運搬溝」までを一気に攻略！　ボス７体の対処法や、ますます難解になっているパズル部屋の解法を紹介していくぞ。また、直接クリアには関係ないが、覚えておけばゲームを有利に進められる＆楽しくなる「スペシャルチェックポイント」のコーナーも用意したので、『ベイグラント』通はご一読あれ。



◀ザコ戦すらキツくなる今回の範囲。無用なリスクを避けるためにも、しっかり攻略ルートをたたき込んでおこう。

STAGE14 レアモンデ市街地・東部

廃坑第２階層を抜けると、じつは地下街・西部の⑩（部屋の位置は、P.74のＭＡＰ参照のこと）へと出るので、地下街・西部の⑪から市街地・東部へと抜けよう。市街地・東部は、今回攻略する各所の中継地点となるが、現状では「黄銅の鍵」しか持っていないので、まずは⑦から地下街・東部の①を目指すのがいい。ファクトリーも２つあるので、武具の修理などもしておこう。



▲廃坑第２階層から地下街・西部に出た直後、デュラハンが登場するので注意しよう。



◀「カトレアの刻印」があれば、ファクトリー「ジャンクション」を利用できるぞ。



▶聖印騎士の中には攻撃魔法を使うヤツも多い。先手必勝だ！

出現モンスターリスト

モンスター名	種族	HP	MP
聖印騎士	HUMAN	205	46
聖印騎士	HUMAN	208	80
聖印騎士	HUMAN	210	94

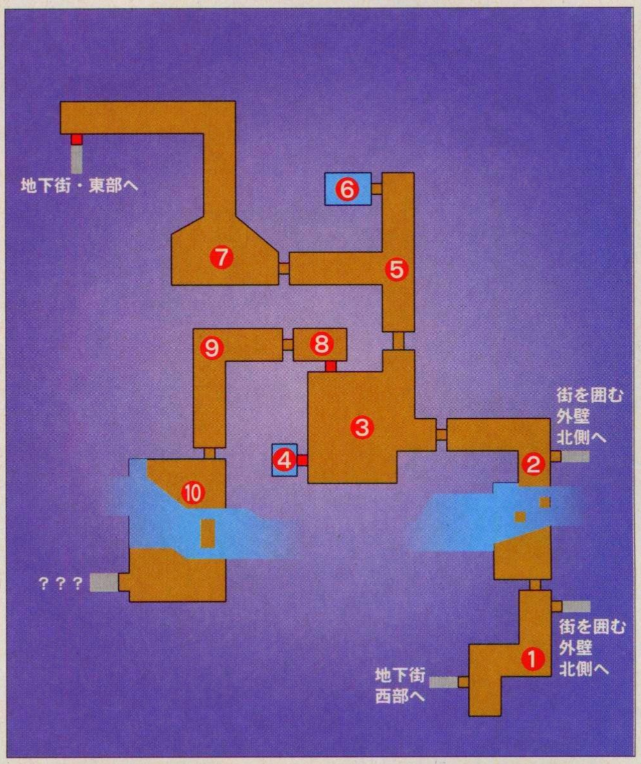
CHECK POINT どういうルートで攻略する？



▲刻印が足りなくて逆戻り……という事態だけは避けたい。

「黒鉄の鍵」と魔法「テレポート」の入手で、移動できる範囲が一気に広がる今回。どこから回っていいのか戸惑ってしまう人も多いはずだ。〝ストーリー攻略〟を第一に考えた場合、①地下街・東部（黒鉄の鍵、キュラス＆メリッサの刻印入手）→②地下街・西部（クレマチスの刻印入手）→③地下街・東部（アスターの刻印入手）→ライムストーン運搬溝と回るのが一番効率がいい。今回の記事も、このルートを基本に攻略していく。

レアモンデ市街地・東部MAP



MAP内・部屋名称一覧

①…ディバイス通り（セ）	⑥…工房ーメタルワークス（セ、コ）
②…ケッシュ大橋（セ）	⑦…ギルギット家（★）
③…クリムナード通り	⑧…シャスラスの丘公園
④…工房ージャンクション（セ、コ）	⑨…空中庭園ガルメス
⑤…フィズラノ通り	⑩…ルミタール広場（セ）

マップの見方

- ❶〜…部屋名との対応番号
- ■…パズルのある部屋
- ■…入るとロックされる部屋
- ■…隠し部屋
- ■…ファクトリー
- ■…通行可能な通路
- ■…ロックされている通路
- セ…セーブポイント
- コ…コンテナ
- ★…宝箱

ベイグラントストーリー

STAGE15 地下街・東部①

地下街・東部は、それぞれ別の入口からつながる2つのブロックに別れており、今回の攻略では便宜上それらを①、②と表記する。市街地・東部から続いている地下街・東部①ですることは、「黒鉄の鍵」とライムストーン運搬溝で必要となる「キュラスの刻印」＆「メリッサの刻印」の入手。❹の東側には「黒鉄の鍵」でロックされているので、まずは行ける範囲を探索して鍵を見つけ出そう。2つの刻印は、各ボス戦に勝利すれば手に入るぞ。すべて終了したら、次のステージへ進むため、市街地・東部へ戻ろう。



▲ハーピーは、一撃死の魔法「バニッシュ」を使うこともある要注意モンスターだぞ！

出現モンスターリスト

モンスター名	種族	HP	MP
ハーピー	BEAST	210	160
クイックシルバー	EVIL	120	70
リッチ	EVIL	120	105

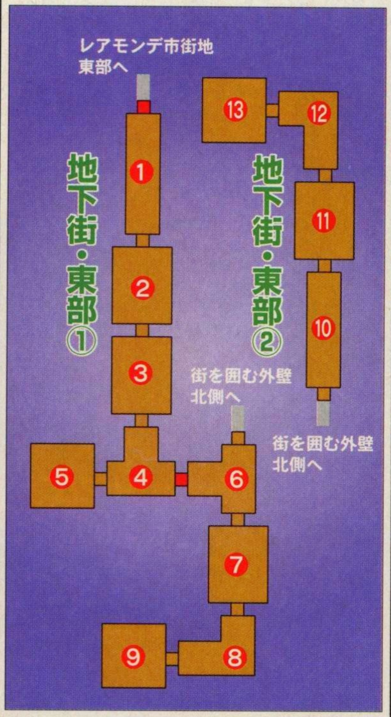


◀東部①で最初に遭遇するハーピーは、「強殻のグリモア」を落とす。



▲ボス戦が多いので、入る前にセーブを忘れずに。

地下街・東部MAP



MAP内・部屋名称一覧

❶…新たな世界を目指した通路
❷…自由な議論が交わされた広場
❸…異国の商人達が集った珍品の市場
❹…貴金属と絹が交換された通路
❺…武器が違法に運び出された広間(★)
❻…騎士が剣を売った地下道
❼…宝石付きの武器が売られた闇市場
❽…盗賊の息子が水を運んだ通路
❾…剣士が名剣を売った広場(★)
❿…農作物の価値を決めた階段
⓫…汚水が流れた街頭
⓬…蛮族の包囲に備えた武器倉庫
⓭…少年が集った盗品市場(★)

BOSS リッチ



毒攻撃の「ポイズンミスト」、MPを吸収する「ドレインマインド」など各種魔法を使うが、とくに注意すべきなのがくらうと200以上のダメージは必至の「ラディウスLv.1」だ。イビル属性のわりには、ほかのボスよりもダメージを与えるのは簡単。うまくチェインをつなげられれば、数回の攻撃で倒すことも可能だ。「ファントムゲイン」を活用して、とにかく先制攻撃を心がけよう。勝てば「キュラスの刻印」と「テレポート」の魔法を入手することができる。



▶「ラディウス」をくらったら、即回復しよう。通常攻撃も、50前後のダメージを受ける。

HP	120	MP	105
種族	EVIL		

強力な魔法攻撃を受ける前に倒そう！

BOSS ナイトストーカー

HP	260	MP	110
種族	EVIL		

デュラハンに見た目が似ており、「ミゼラブルボディ」や「アンプロテクト」でこちらのパラメータを下げてから攻撃してくるイヤな敵。攻撃力が高く、120以上のダメージをくらうこともしばしば。弱点もデュラハン同様に〝腹〟だが、ヒットしにくいので〝胸〟などを狙うほうが無難だ。勝てば、「メリッサの刻印」と「冴理のグリモア」が入手可能。



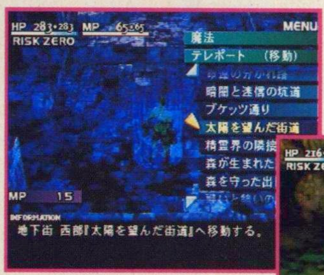


◀物理攻撃には「ダメージリフレク」が有効だ。

魔法も使う〝小憎らしい〟亡霊騎士

CHECK POINT 「テレポート」のポイント

リッチ戦のあとに手に入る「テレポート」の魔法は、ほかの魔法とは違い「グリモア」を使わなくても自動的に修得できる特殊なもの。その使い方にもいくつか注意点があるので、ここにまとめておこう。まず、①テレポートは魔法陣から魔法陣へしか移動することができない。つまり魔法陣の上でしか、テレポートは唱えられないのだ。②テレポートできる距離と、アシュレイの消費量MPは比例する。アシュレイのMPの上限を超える位置までテレポートしたいときは、1度どこかに中継しなくてはならないぞ。また、テレポートした先にはモンスターがいることも多い。便利だからといって、自ら窮地に飛び込んでしまわないように注意しよう！



▲魔法選択画面からテレポートを選び、続いて行き先を選べばOKだ。



▶テレポートの直後は、MPの減少も大きい。周りの状況を見て行動しよう。

ベイグラントストーリー

STAGE16 地下街・西部〜街を囲む外壁 北側

何度となく訪れることになる地下街・西部だが、この段階で関係があるのは「黒鉄の鍵」でロックされている場所のある❶〜⓬の区画。目的は、外壁・北側の❺にある扉を開けるために必要な「クレマチスの刻印」の入手だ。ちなみに「黒鉄の鍵」があれば、地下街・西部の❺から今回のラストステージであるライムストーン運搬溝へ入ることも可能。だが、（今回の攻略通りに進んでいれば）運搬溝を攻略するために必要な刻印が、まだすべてそろってはいないはずだ。まずは外壁・北側の❻から地下街・東部の❿へと向かうのが、余計な手間がかからず得策と言える。



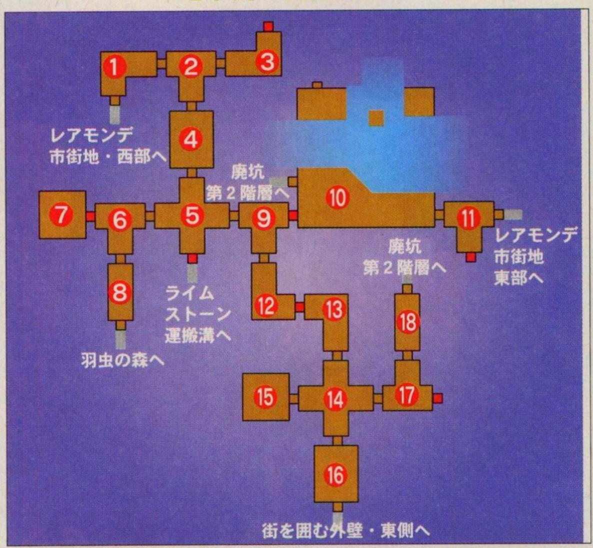


▲地下街・西部❼には、例外的にリッチが登場。魔法がさらにパワーアップしてるので、なにより先にコイツを倒そう。
◀ザコ敵として、ダークエレメンタルも登場。相変わらず魔法攻撃が強力なので注意しよう。頭を集中攻撃だ！

出現モンスターリスト

モンスター名	種族	HP	MP
ダークエレメンタル	PHANTOM	380	160
ブラッドリザード	DRAGON	250	0

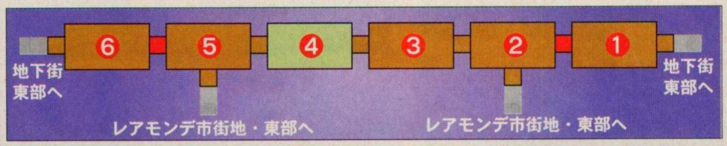
地下街・西部MAP



MAP内・部屋名称一覧

- ❶…少女がパンを売った道
- ❷…鉱山に向かった希望の道
- ❸…鼠達が食べかすを狙った地下道
- ❹…地底の魚市場
- ❺…太陽を望んだ街道（セ）
- ❻…老人達が昔を懐かしむ道
- ❼…貧しい冬に備える食料倉庫（★）
- ❽…狩人が登った階段
- ❾…貧困に苦しんだ通路
- ❿…崩壊した商店街（セ）
- ⓫…亡き人が運ばれた涙の地下道
- ⓬…主婦が洗濯物を干した道
- ⓭…永遠の闇に狂喜した通路
- ⓮…罪人達の街角（セ）
- ⓯…子供達の秘密の遊び場
- ⓰…地震に脅えた混乱の広間
- ⓱…祈りを捧げた者達の街角
- ⓲…光を塞がれた絶望の脱出口

街を囲む外壁・北側MAP



MAP内・部屋名称一覧

- ❶…蛮族の攻撃の跡が残る部屋
- ❷…少年が騎士の称号を得た部屋
- ❸…蛮族との対決に備えた部屋
- ❹…再建と破壊を繰り返す戦いの間
- ❺…少年が英雄となった場所
- ❻…蛮族の侵入を許した敗北の間

STAGE17 地下街・東部②

外壁・北側の❻からは、地下街・東部の❿へと続いている。MAPは、P.73の地下街・東部①に載っているので、そちらを参考にしてほしい。出現モンスターも同じだ。ここでやるべきことは、ライムストーン運搬溝で必要な「アスターの刻印」を入手すること。刻印自体は簡単に見つかるはずだが、刻印入手後に、外壁・北側へ戻ろうとするとボス戦が発生するので注意しよう！





▲ハーピー、リッチなどの強敵も引き続き登場。気を引き締めて探索をしよう。
◀地下街・東部①同様、セーブポイントがない。面倒でも、外でセーブしよう。

どちらかを倒せばOK！オススメはニーチ







2対1の変則バトルだが、じつはどちらか片方を倒せばOK。HPの最大値と防御力の低さで見ると、やはりニーチを集中攻撃したほうが戦闘は早く終わらせられるだろう。ブレイクアーツを駆使した2人の攻撃は、非常に強力（最高250近いダメージもある）！戦闘開始直後は、まず「プロテクト」などを唱えておくといい。また2人ともヒット＆アウェイで交互に仕掛けてくるので、足を集中攻撃して機動力を奪うのも効果的だぞ。





▶ニーチの「ヒール」も戦いを長引かせる。やはり彼女を狙おう。

◀▲攻撃力の高さを逆手に取って「ダメージリフレク」。調子に乗りすぎないように！

【ティーガー】

HP	540	MP	75
種族	HUMAN		

【ニーチ】

HP	450	MP	82
種族	HUMAN		

BOSS ティーガー＆ニーチ

STAGE X ワイン貯蔵庫

ワイン貯蔵庫といえば、このゲームで一番最初に攻略した場所。「いまさら？」と思う人もいるかもしれないが、じつは今の状態で、以前ミノタウロスと戦った場所に訪れると、ゾンビになったヤツと再び戦うことができるのだ。問題の「永遠の愛を誓った職人の処刑場」へ続く扉には、「ストックの刻印」で鍵がかけられているが、この刻印は地下街・東部をくまなく探せば入手できるはず。とくにストーリーとは関係ないが、ライブラリをすべて埋めたい人は、ぜひチャレンジしよう。



▲ミノタウロスがいる部屋以外は、以前のまま。テレポートでチャキチャキ移動してしまおう。





▲鉄球攻撃を、「ダメージリフレク」するのは簡単だ！
▶種族は、アンデッドに変化しているぞ。

体力だけはあなどれない

ゾンビとはいえ、以前とは比べものにならないほどHPが高い。その代わり、ダメージこそ100前後も受けるが、攻撃方法は〝鉄球で殴る〟だけ。頭が相変わらず弱いので、チェインアビリティや「ダメージリフレク」などで楽に倒せるだろう。部屋には宝箱もあるぞ。



HP	680	MP	0
種族	UNDEAD		

BOSS ミノタウロスゾンビ

SPECIAL CHECK POINT 覚えておきたいちょっとイイ話

純粋にストーリーを追う以外にも、さまざまな〝やり込み系〟の要素が用意されている『ベイグラント』。このコーナーでは、そんな中から4つをピックアップして紹介していこう。どれも今回のストーリー攻略と直接は関係ないが、覚えておいて損はないものばかりだぞ。

その1 「宝箱の鍵」はどこにある？

これまでにも鍵の掛かった宝箱は、何度も登場してきた。その中には「アンロック」の魔法では開かない宝箱も、いくつかあったはずだ。これらは、「宝箱の鍵」がなければ開けることは不可能。では、問題の鍵はどこにあるのか？　じつは、すでに前回の攻略範囲で行ける場所に〝鍵〟は存在する。まだ見つけていない人は、これまでに入手したアイテムをもう1度チェック！　その中に、ストーリー攻略とは関係ない〝刻印〟はないかな？　きっとその刻印が、「宝箱の鍵」へと導いてくれるはず。レアモンデ砦〜廃坑第2階層までを、もう1度くまなく探索してみよう。



▲移動できる扉という扉をすべて回ってみよう。テレポートをフル活用だ！



◀レアモンデ砦にも、「宝箱の鍵」でロックされた宝箱があったが……。

その2 今までのボスと再戦!?

レアモンデ砦にある、〝刻印〟で閉じられた通路。なんと、この刻印の向こう側には、これまでに倒してきた歴代のボスたちが待ち構えているのだ。ここで紹介している「カルミアの刻印」の部屋のミノタウロス戦と「クサギの刻印」の部屋のドラゴン戦のように、これらの部屋での戦いは通常とは違い、〝タイムアタック形式〟となっている。アイテム入手などの特典はないが、何秒で倒せたかという戦績は記録されていくぞ。もし探索中に、これらの扉を開ける刻印を見つけたら、ぜひ記録にチャレンジしてみよう。



◀敵の強さは、以前と同じままに設定されている。



タイムアタック Let's TIME ATTACK!

その3 「練習用ドール」で武器を鍛えよう！

特定の条件を満たすと、迷宮の中に出現する「練習用ドール」。ワイン貯蔵庫の「ワインの闇市場」などにあるこれらは、文字通りチェインの練習や、攻撃することで武器属性を変化させることができる便利なもの。ここでは全6タイプ中、4タイプの出現条件を紹介。条件を満たしたら、各所を探し回ってみるといい。





▲ワイン貯蔵庫にあるHUMANタイプ。「練習用ドール」は、魔法陣（セーブポイント）の近くにある場合が多い？

練習用ドール出現条件

種族	出現条件
HUMAN	ミノタウロスを倒す
BEAST	グリッソムを倒す
UNDEAD	地下墓地の「枯れた霊泉の広間」でリリーの刻印を使用する
DRAGON	クラウドドラゴンを倒す

その4 4段階目の「ブレイクアーツ」を大公開！

自分のHPを削るうえ、うまく使わないとあまり効果が得られない「ブレイクアーツ」。しかし、相手の苦手な攻撃属性や攻撃タイプに合致すると、意外なくらい高い効果を発揮するのだ。ここでは、そんな「ブレイクアーツ」の4段階目に覚える技＆データを10種類の武器タイプ別に一挙公開！　その武器を極めた証にもなるので、〝やりこみ系〟を自負する人はぜひ修得しよう。また、始めたばかりの人も、メインの武器を決める参考にするのもいいだろう。

ブレイクアーツ4段階目一覧

使用武器	名　称	消費HP	対　象	タイプ	属性
スタッフ	アブソルトデルタ	75	リム単体	打撃系	武器に依存
ヘヴィメイス	ヘクターブロウ	75	ユニット単体	打撃系	神聖＆暗黒
スピア	スパイラルブロウ	75	ユニット単体	貫通系	水
クロスボウ	アトミックフレア	75	リム単体	貫通系	神聖＆水
素手	臨界至天滅	75	ユニット単体	打撃系	暗黒
ダガー	怒竜玉砕	75	ユニット単体	貫通系	武器に依存
ソード	飛蝶乱舞	75	ユニット単体	切断系	神聖
ロングソード	神鳴烈印斬	75	ユニット単体	切断系	神聖
アックス＆メイス	インフィニティ	75	ユニット単体	打撃系	暗黒
ヘヴィアックス	イメティックボム	75	ユニット単体	切断系	武器に依存

STAGE18 ライムストーン運搬溝

かなりの広さを持つライムストーン運搬溝だが、基本的には一本道。キュラス、メリッサ、アスターの3つの刻印さえそろっていれば、次のステージであるキルティア神殿へと続く㉛を目指すだけだ。ただし、運搬溝内には、過去にボスキャラだった強力なモンスターも多く（しかも同時に）登場するので、ザコ戦といえども気を抜かないこと。また、現状では⑮、⑰などの「白銀の鍵」、「黄金の鍵」の扉は無視してしまってもかまわないぞ。



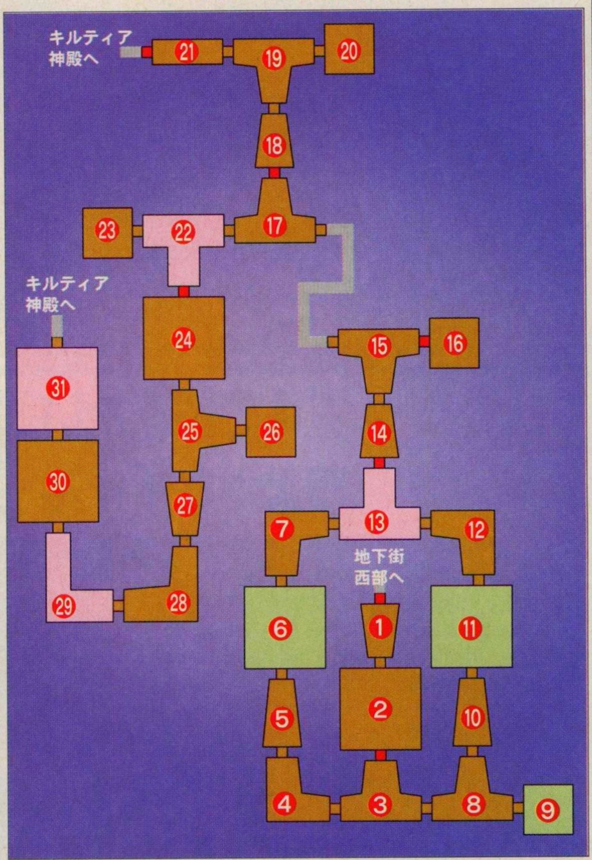


◀▲ザコとして再登場組のモンスターは、新たに魔法を覚えて（威力が上がって）、さらに強敵に。

出現モンスターリスト

モンスター名	種族	HP	MP
オーガ	BEAST	370	35
レイス	PHANTOM	120	140
エアエレメンタル	PHANTOM	230	120
ファイアエレメンタル	PHANTOM	230	120
アースエレメンタル	PHANTOM	230	120
ダークエレメンタル	PHANTOM	230	120
デュラハン	EVIL	150	50
グレムリン	EVIL	190	90

ライムストーン運搬溝MAP



MAP内・部屋名称一覧

① …光を憎んだ階段
② …聖地を夢見た広間
③ …鉱物を運んだ坑道（セ）
④ …永遠に届かぬ通路
⑤ …聖地を目指す階段
⑥ …落盤の広間
⑦ …鉱石を見ぬまま倒れた通路
⑧ …僅かな風が通る場所
⑨ …友情の絆で結ばれた部屋
⑩ …安酒に幸福を踊った階段
⑪ …負傷者の叫び声が聞こえた広間
⑫ …鉱物を運ぶ労働者の道
⑬ …夢見た者達が登った場所
⑭ …罪人が生計を立てた階段
⑮ …月のない夜を過ごした仮寝室
⑯ …励まし合って過した部屋（★）
⑰ …命を売った通路（セ）
⑱ …さらなる場所への階段
⑲ …大蛇が獲物を探した通路
⑳ …一時の快楽におぼれた部屋（★）
㉑ …冬に備えるアリ達の行路
㉒ …労働者が炎を囲んだ通路
㉓ …砂利に塗れた部屋（★）
㉔ …拷問が繰り返された会合所
㉕ …地底への道（セ）
㉖ …運搬通路が掘り起こされた場所（★）
㉗ …地上へ戻された者の無念の階段
㉘ …物語が語り継がれた通路
㉙ …塵が舞う物資の坑道
㉚ …日料が金で支払われた広間
㉛ …心ない者たちの坑道

Puzzleのツボ

㉙の部屋

動く浮遊ブロックに乗って、向こう岸の「押しキューブ」2段重ねと2段重ねの間に跳び移ればいい、というのはひと目でわかるのだが、なかなか渡れない人も多いことだろう。とくに小細工はしなくても、浮遊ブロックが真ん中に来た瞬間ジャンプすれば一応は渡れる。どうしてもタイミングがつかめない人は、「フィクセイト」を使って浮遊ブロックを固定するといい。





▲上が初期状態。ちなみに、右後ろの意味ありげに置いてある「回数制限付き転がしキューブ」は、向こう岸に渡る際には使わないので無視してOK。◀浮遊ブロックが真ん中に来たら、「フィクセイト」。あとは少し助走をつけて跳べばOKだ。

そのほかにもこんな方法が？



◀アイテム「妖精の羽」を使用すれば、クイック状態になりジャンプ距離が伸びるのだ。



◀クロスボウ系の武器で、向こう岸の「押しキューブ」を壊す。これで少しは渡りやすくなる。

BOSS

基本はほかのエレメンタルと同じ！

HP	230	MP	120
種族	PHANTOM		

使ってくる魔法が水属性なだけで、あとはほかのエレメンタルと大差ない。むしろ、「アヴァランチLv.1」が180ダメージ、「アクアブラスト」が90ダメージと、ほかのエレメンタルよりも若干攻撃力が低めにも感じられるほどだ。ダメージ効率がいいリムは、胴や足。だが、この辺のボスになると、〝弱点＝当たりにくいところ〟というケースが多いので、無理して弱点を攻める必要はないだろう。また、攻撃手段である2つの魔法は、比較的タイミングが取りやすいので、「マジックリフレク」を狙うのもいいだろう。相変わらず、アイテムによるMPの無限回復をしてくるので、積極的に攻めて敵に攻撃の隙を与えないようにしよう。勝利すれば、「瀑布のグリモア」が手に入るぞ。



▶意外と攻撃頻度が高い。間合いを離すと、連続で魔法をくらうこともあるぞ。



▼攻撃力が低いとはいえ、リスク上昇に伴うダメージ増大を忘れないようにしよう！



ウォーターエレメンタル

ベイグラントストーリー

Puzzleのツボ ㉛の部屋

かなり複雑な手順を踏まないと解けない、難解なパズル部屋。最終的には下（初期状態）の写真で、左上にある「押しキューブ」を、この部屋の北側の出口付近まで運んでいくことになる。



初期状態 ▲これが初期状態。1手でも間違えると解けなくなってしまうので、何度となくこの状態を見ることになる。1ステップずつ、確実にいこう。



▲まず、①「押しキューブ」の上にある「回数制限付き転がしキューブ」を右に落とす。②その奥にある「回数制限付き転がしキューブ」を手前側に落とす（2回転がす）。③最後に「押しキューブ」を右に押し、写真の状態にすれば、このステップは完了だ。



▼次は、①初期状態の写真で右にある「摩擦無し押しキューブ」を奥に押す。②そして上の段の「摩擦無し押しキューブ」をその上に落とす。③さっきの「押しキューブ」を写真の位置まで運ぶ。そして次のステップへ。



▲画面を180度回転。1つ前のステップで重ねた「摩擦無し押しキューブ」の上から、「押しキューブ」を押して、写真の位置まで運んでくる。必ず、この位置から下の段に落とすこと。ここ以外から落とすと動かせなくなるぞ。



▼前のステップの位置から、「押しキューブ」を下に落とせば、出口のある段まで押していけるはず。その際、段差のへこんだ部分をうまく使っていこう。あとは、出口の下まで「押しキューブ」を運び、それに乗ってジャンプすればOK。写真は、また視点を回転させているので注意しよう。

見かけによらず剣も魔法も得意な強敵

自分には「ジェネラスヒール」をかけ、離れた位置から「トルネード（ダメージは200前後）」を連発。近づいていくと素早いダッシュで逃げる……というかなりイヤな敵。しかも、接近戦が苦手かというと、大きな剣による一撃は100ダメージ以上と、じつはなかなかあなどれない。効果的なダメージを与えるには、やはり接近戦しかない。なんとか壁際に追いつめて、足を集中攻撃！ その移動力を封じてしまおう。



▶肉体派に見えても、メインの攻撃は「トルネード」。くらったらこまめな回復を忘れないように。



◀とにかく、壁際に追いつめないと始まらない。戦闘開始と同時にダッシュだ！



▲「ミゼラブルボディ」も使ってくるという念の入りよう。こちらもソーサリー系の魔法で対抗しよう。



BOSS

HP	565	MP	110
種族	BEAST		

オーガロード

対ドラゴン戦法でもはや楽勝か!?

ブレスの属性が違うだけで、基本はこれまでのドラゴンと同じ。ただ、HPと攻撃力は最強クラスで、「フロストブレス」にいたっては300以上のダメージをくらうこともある。つまり、HPが成長したアシュレイでも、一撃で勝負が決まることもあり得るのだ。そこでやはり、最初に懐へ飛び込んでしまうのが得策。あとは「テイルアタック」に気をつけていれば楽勝だ。弱点よりも命中率の高いリムを「ゲインファントム」で攻撃しよう。勝てば、「耐冷のグリモア」が手に入るぞ。



▲「フロストブレス」だけは、なんとしても吐かれないように。



◀そろそろ「テイルアタック」を「ダメージリフレク」で返すのにも慣れたはず。積極的に狙おう。



HP	720	MP	0
種族	DRAGON		

BOSS

フロストドラゴン

クライマックスへ向けての心構え

ライムストーン運搬溝を抜けると、次はレアモンデの中心部へと続くキルティア神殿がある。ここには複数のエレメンタルが同時に出現する部屋や、今回のラストの部屋をしのぐ難解なパズル部屋があったりと、攻略はかなりの困難を極める。今回の範囲が終わったら、まだ回っていないところがないか、取り忘れたアイテムはないか、もう1度チェックしてみよう。来るべき最後の戦いに向けて、ファクトリーで強力な武器を作成することも重要だぞ。

▼ストーリー上の謎も、次々と明かされていく終盤戦。果たして「魔都・レアモンデ」を制するのはシドニーか？ ギルデンスターンか？ そして捕らわれたメルローズは？ すべてはキミ自身の目で確かめよう。





▲戦闘よりも、むしろこちらでつまる人が多いのでは？ と思える難解なパズル部屋。これまでの知識と経験をフル活用して、閉ざされた道を開いていこう。各ブロックの特性を、完全に把握しておくことが重要だぞ。

NEXT STAGE 「キルティア神殿」へ!!



PS2

リッジレーサーV

究極の進化を遂げた、ハイクオリティＲＣＧ。
腕を磨いて、オール１位クリアを目指せ!!

発売中 RCG	▶¥6,800 ▶ナムコ
	▶MC2(420KB)、2P対戦可、NC、ジョグコン

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

各グランプリで優勝すると、プレイヤーの勝利をたたえるべく、トロフィーが授与されるぞ（手に入れたトロフィーは、ガレージの中でチェックできる）。トロフィーはスタンダードＧＰで１個、エクストラＧＰ（全４タイプ）で４個用意されているが、じつはそれ以外にもトロフィーを獲得できるチャンスは隠されている。今回の攻略を参考にしながらガンガンやり込んで、これらのアイテムも探してみよう。　（城イドム）

後半戦を制するための究極の走行マニュアル!!

ＲＣＧファンを中心に大人気の『リッジレーサーＶ』。日夜熱い走りを繰り広げている読者を応援するために、今回はグランプリ後半戦の攻略をお届けするぞ。ちなみに、ゲーム中の視点は２種類あるけど、初心者にはビハインドビューが人気のようだ。でも、走りをより極めるためには、車体の向きを正確につかめるドライバーズビューでのプレイが必須。読者のみんなもそろそろゲームに慣れてきたと思うので、今号からはドライバーズビューを基本とした攻略を進めていくぞ。



▲ビハインドビュー。自車の位置が把握しやすいため、初心者には運転しやすい。



▼ドライバーズビュー。車体の向きなどがこと細かにわかる、実践的な視点。オススメ。

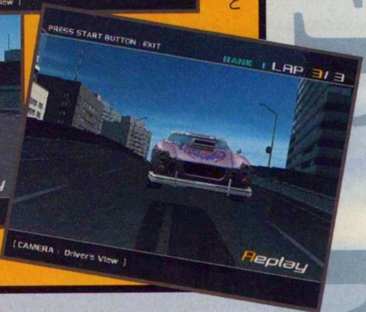
NEWマシン続々登場!!

前号でも、特徴あるデザインの注目車種を紹介した。デュエルモードには、ほかにも写真のような敵車が登場し、レースを盛り上げてくれるぞ。



◀スピリット。コーナーでもほとんど減速しないニクいヤツ。





▲▶プルート。コーナーを抜けてからの爆発的な加速には、目を見張るものがある。

新コース攻略 オーバルコースならではの走り方を極めよう!!

エクストラＧＰ④ではオーバルコースが初登場。このコースならではのハイスピードバトルを楽しめるぞ。ここではエクストラＧＰ④の攻略（もちろん順走のもの）をお届けするので、しっかりチェックしておこう。なお、攻略はバランス型のトレアドールを使用している。

エアポートオーバル

目標トータルタイム

GRAND PRIX	EASY	5'54"000
	NORMAL	5'43"000
	HARD	5'33"000
TIME ATTACK	STANDARD	2'10"336
	EXTRA	1'39"831

スタート地点について　コース図では参考までに、順走時と逆走時の両方のスタート地点を示しているぞ。



1 第１トンネルエリア
●基本はインベタで

この左コーナーでは敵車は忠実にアウト・イン・アウトのラインをとってくるが、イン側に少し隙間があるので、敵車を抜きにいくときにはそこを狙っていこう。ただし、イン側にある灰色のエリアは減速エリアなので、ここには踏み込まないように。敵車を追っている場合には、他の車の後方につくことで一瞬加速力が向上するスリップストリームを使って、加速しながらコーナーを抜けるといい。



▶この距離でもスリップストリームに入ることができる。

2 アーケード先のコーナー
●早めに曲がること

第１トンネルエリアを抜けたあと、敵車はコース右側を走っていく。そこで、ここではスリップストリームを使って加速しながら、敵車を左側から抜いていこう。スリップストリームを使って加速した直後なので、かなりスピードが出ている。左コーナーでは早めにハンドルをきること。ちなみに、スリップストリームは前方の敵車との距離が近いほど効果も高くなるが、その差はわずかなものなので、無理に敵車との距離をつめる必要はないぞ。





▼次のコーナーではコーナーのインを狙っていこう。◀スリップストリームを使って、敵車を抜くと楽。

3 最終コーナー
●キツめの入口、要注意

このコーナーの入口は、Ｒがきつくなっているので、アウト寄りから進入しないとスムーズなコーナリングができないぞ。敵車がこのコーナーを走る場合、インベタから、コーナー出口でアウト側にふくらむようなラインをとる。そこで敵車を抜く場合は曲がりながらイン側を狙ってスリップストリームに入り、コーナー出口でイン側から抜いていくのがベストだ。





▼コーナー後半では、スリップストリームを狙おう。◀入口では、敵車をアウト側から抜くのが効果的。

【攻略記事の読み方】目標トータルタイムでは、ＧＰの欄は（エクストラＧＰ③または④の）各難易度で１位になるために目安となるタイムを、ＴＡの欄では、現時点での編集部内の最高タイムを掲載している。どちらもあくまで目安なので、参考程度に目を通しておこう。コース図ではⓈはスタート地点（P.79以降はすべて逆走時のもの）、Ⓖはゴール地点（タイム計測開始地点）を示している。また、コース図の数字（❶〜❹）はポイントを解説している場所を示しているので、以下の記事とあわせてチェックしておこう。

リバースコース攻略 逆走ならではの走行ポイントを総チェック!!

エクストラGP③は、これまでに登場したコースを逆に走る、逆走コースで繰り広げられる。ちなみに、一度エクストラGP④をクリアすると、それ以降のエクストラGP①〜③それぞれで、全4戦のコース（時間帯）が毎回ランダムで変化するぞ。そこでここでは、オーバルを除く6コースでの逆走時の攻略を押さえておこう。逆走ならではの難所をしっかりチェックしておくこと。なお、P.80の図中ⓐ、ⓑで示したポイントはその下のコラムで攻略している場所を示している。



◀順走では、比較的見通しがいい、ベイサイドラインのコーナー。

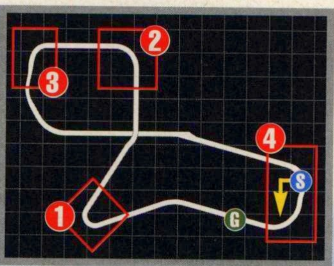


◀左と同じ場所だが、逆走だと見通しが悪く、難所になっている。

パークタウン

目標トータルタイム		
GRAND PRIX	EASY	2'45"000
	NORMAL	2'31"000
	HARD	2'25"000
TIME ATTACK	STANDARD	2'27"637
	EXTRA	1'56"068

コース図チェック　このコースは下のアバヴ・ザ・シティとの共通走行部分も多い。チェックしておこう。



1 コース唯一のヘアピンコーナー
●アウトへのふくらみすぎに注意

コーナー入口で敵車を抜けるようなら、コーナーに突っ込んでからすぐドリフトをかけ、イン側から抜こう。コーナーで敵車に前方をふさがれてしまう場合には、敵車のアウト側からコーナーを抜けることになる。しかし、敵車がコーナー後半でアウトにふくらんでくるため、自車はついつい外側の壁に接触してしまいがちだ。敵車にばかり気をとられないように注意しよう。


◀ここで敵車の動きに気をとられ過ぎていると、思わぬミスを招いてしまうので注意。

2 合流前の左直角コーナー
●安全にいくならドリフト

この左コーナーはアクセル全開で曲がるのは難しいので、（GPモードではとくに）ドリフトを使ったほうが無難だ。ドリフトは軽くテールを流す程度に抑えよう。リスクは大きいが、腕に自信があるなら、アクセルを離すことでマシンがインへ切れ込む、タックインで抜けてもいいぞ。

3 トンネル入口のコーナー
●狭い入口に気をつけろ

この左コーナーでは、アウト側の1車線分がガードレールでおおわれている。基本的に高速で突入することが多い場所だけに、接触しないようにコース中央付近から進入するようにしよう。運悪くコーナー入口で敵車とかち合ってしまった場合には、ドリフトを早めにかけるなどの方法で減速し、追突を回避するように。

4 ラストの複合コーナー
●思いきってインへ

この複合コーナーの特徴は、形がやや複雑で、見た目以上にコース幅が狭いということ。最初の急な右コーナーではドリフトを使い、アウトにふくらみ過ぎないようにイン側ギリギリを狙っていこう。ハンドリングがよくない車の場合はとくに重要だ。続く右コーナーは、最初のコーナーよりゆるやかなので、アクセル全開でも十分抜けられるぞ。

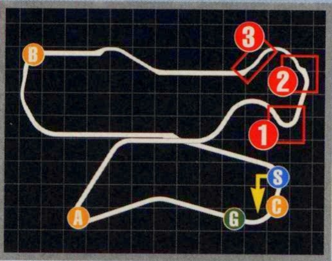

▼敵車がいる場合はアウト側から回りこむといい。


◀ドリフト終盤。右手の壁（出っ張り）を狙おう。

アバヴ・ザ・シティ

目標トータルタイム		
GRAND PRIX	EASY	4'06"000
	NORMAL	3'54"000
	HARD	3'37"000
TIME ATTACK	STANDARD	3'48"262
	EXTRA	3'06"301

コース図チェック　Ⓐ〜Ⓒは、パークタウンの❶、❸、❹に対応している。上の攻略もあわせて参照しよう。



1 "HIMMEL"看板コーナー
●あらかじめ右寄りに

この左コーナーはRがきついので、その手前の右コーナーからあらかじめ右側に寄っておくようにしよう。とくに、右コーナーを走行している時点では壁が邪魔で、左コーナーの存在を確認しにくいので注意が必要だ。肝心の左コーナーではドリフトを使うことになるのだが、あまりイン側に寄り過ぎると、次の左コーナーに対応しにくくなってしまう。走行ラインをアウト寄りにとるように心がけよう。


◀右コーナーの時点で、コース右側に寄っておく。


▼左コーナーでは、ややアウト寄りのラインをとろう。

2 車線変更ポイント
●右手ガードレールに注意

このあたりは車線が入り組んだ複雑な作りになっているので、接触ミスを起こしやすい。アウト側の一部が飛び出しているガードレールが厄介だが、先のコーナーでキチンと右寄りのラインをとっていれば、スムーズに抜けられるはずだ。コーナー全体を通して、コース左側に沿うような感じで走り抜けるといいぞ。


▲入り組んだ地形に惑わされてはダメ。コース左側に神経を集中させながら走ろう。

3 BBSビルのコーナー
●軽めのドリフトでクリア

この左コーナーは後半部分がきついので、ドリフトで抜けるようにする。ドリフトをかけ過ぎてもインにぶつかってしまうだけなので、ここではテールを流す程度で十分だ。道路のつなぎ目（写真のように、一部色の薄くなっている部分）を目印にして、これを越えた直後くらいからドリフトをかけ始めよう。


▲この道路のつなぎ目に注目。これを越えた直後くらいからドリフトを開始しよう。

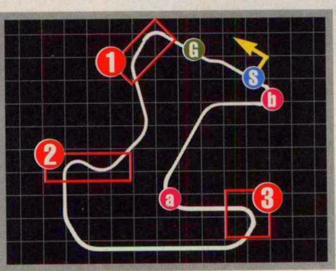
深水藍の 教えてア・ゲ・ル♥

この欄ではDPS読者のために、藍とっておきの情報を教えてあげるわね。エクストラGP③をクリアしたら、逆走コース（オーバル除く）がタイムアタック、フリーランで選べるようになるの♥ さらに、エクストラGP④ならシビれちゃうくらい性能がいいオーバルエンジンだって使えるのよ。このGPをクリアしたら、もちろんタイムアタック、フリーランでオーバルを選べるようになるわよ♥

サニービーチ

目標トータルタイム		
GRAND PRIX	EASY	3'22"000
	NORMAL	3'12"000
	HARD	2'57"000
TIME ATTACK	STANDARD	3'01"277
	EXTRA	2'28"962

コース図チェック ⓐ、ⓑは、これ以降4コース中でそれぞれ同じ場所を指している。攻略については下の記事参照。



1 登りの連続右コーナー
●アウト寄りにクリアする

1つ目の左コーナー（ドリフトを使おう）が上り坂になっているため、ここではその先にある2つ目の左コーナーが確認しづらくなっている。そこで、最初の左コーナーを抜けるときにアウト側に向かうようにして、右の写真くらいの位置から左にハンドルをきるようにしよう。コーナーそのものはゆるやかなので、曲がり始めるタイミングさえ遅れなければ、車種を問わずアクセル全開のグリップ走行で抜けられるぞ。



▼ハンドルを切るときには、右手に見える街灯を目印に。



◀ドリフトは早めに終わらせ、アウトに向かおう。

2 橋のあとのS字コーナー
●右コーナーのクリアのしかたがすべて

このS字コーナーは、1つ目のコーナーはゆるやかで、2つ目のコーナーはRがきつくなっている。1つ目のコーナーは軽いドリフトでクリアし（ハンドリングがいい車種ならグリップでOK）、走行ラインを右寄りにとるようにする。こうすることで2つ目のコーナーに比較的余裕をもって進入できるはず。ドリフトをしっかり効かせながら曲がろう。



▼右手の看板を目印に、この位置からドリフト開始。



◀この位置ぐらいでドリフトを終わらせておこう。

3 コース分岐ポイント
●ドリフト開始はコーナー奥で



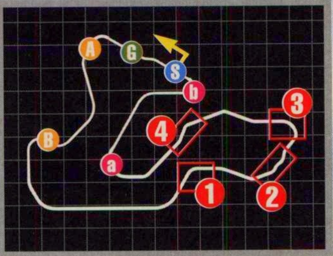
▶コース左手に注目。道路と道路が交差する。ここからドリフト開始。

コーナーの前半と後半で、Rのきつさが変化するのが特徴。前半はインベタ（心持ちコース中央寄り）のグリップ走行で抜けて、後半は写真の位置からドリフトをかけてクリアしていこう。ただし、写真はイン側にいる敵車を抜いた直後のものなので、本来はもっとイン側からドリフトするのが理想。なお、コーナーにインベタで走っている敵車がいた場合には、無理をせずコース中央付近にラインをとろう。

グリーンフィールド

目標トータルタイム		
GRAND PRIX	EASY	4'48"000
	NORMAL	4'25"000
	HARD	4'08"000
TIME ATTACK	STANDARD	4'22"710
	EXTRA	3'28"920

コース図チェック Ⓐ、Ⓑは、サニービーチの❶、❷と同じ場所になる。上の攻略とあわせて走法を練ろう。



1 コース分岐後の右コーナー
●1車線分岐のアウト側に注意

アウト側の1車線がガードレールで仕切られているのが特徴（コーナーのRもけっこうキツい）。この右コーナーへの進入は、コース中央から行うようにする。コーナリング中は、左に寄りすぎないことだけに注意していればOK。



◀ここから、いきなりコースが狭くなるので注意。

2 連続S字コーナー
●直線的に走り抜けよう

S字を形成するコーナーがそれぞれゆるやかなので、各コーナーのインを結ぶように走れば、ほぼ直線に近いラインをとれる（必要以上にハンドルをきらないのがコツ）。なお、ここでは、大きく蛇行する敵車を抜こうとしないこと。



◀これから曲がるコーナーのイン側を常に目指そう。

3 "KAMATA・RIVELTA"看板コーナー
●コーナーに入ったらすぐにドリフト

1つのコーナーの中で、前半のRがきつく、後半がゆるやかになっているのが、このコーナーの特徴だ。コーナーに入ってすぐドリフトをかけるのがコツなので、その場所を右上の写真で確認しておこう。ドリフトは、コーナー先のチェックポイントを真っ正面にとらえた状態で終了させるのがベスト（右下の写真参照）だ。敵車がいる場合には、敵をアウト側から抜いていくラインをとるといいぞ。



▼奥にチェックポイントが見える。これが方向の目安。



◀右手の赤い看板が画面端と重なるくらいでドリフト。

4 合流前のS字コーナー
●アウト・イン・アウト厳守



▶左コーナーのイン側にしっかり寄れれば、そのあとが楽だ。

このS字コーナーは、Rはきついが、ラインさえしっかりしていれば、グリップ走行で抜けられるぞ。S字コーナーの少し前からアウト側に寄っておいて、曲がるときには左コーナーのイン側ギリギリを狙おう。左コーナーのインからはアウトにふくらむ要領で、そのまま右コーナーのイン側を目指す。なお、このS字コーナーで運悪く敵車と遭遇してしまった場合は、減速して追突を避けたほうが無難だ。

CHECK

敵車を上手に追い抜くには？

P.80～81で攻略している4コースに共通する難所2カ所を例にとり、敵車を追い抜く代表的な2通りのパターンについて解説してみよう。なお、S字コーナーは敵車に接触せずに追い抜くのが非常に難しい場所なので、原則としてここでは勝負をかけないほうが利口だ。

a 合流後のトンネル
●アウトから抜くべし

このような、比較的ゆるやかなコーナーでは、一般に敵車はイン側を走っていくので、アウト側から抜いていくといいぞ。



▼アウト側から抜き去る。一番楽な追い抜きなのだ。

b 灯台ヘアピン
●イン側から脱出する

このようにドリフトが必要なコーナーの場合、敵車はアウト・イン・アウトのラインをとる。コーナー出口でイン側を狙うと楽だ。



▼コーナー出口で敵車は、アウトにふくらんでいく。



深水藍の 教えてア・ゲ・ル♥

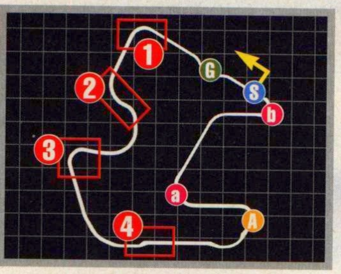
同じ車でも、エクストラエンジンからオーバルエンジンにチェンジするだけですっごく速くなるんだけど、そのぶん扱いにくくなっちゃうの。ガーデニングの花だって、綺麗になるほど、育てるのが難しいけど、それと同じようなものかしら。え？　オーバルエンジンを自由に使う方法？　エクストラＧＰ④をクリアするだけで、タイムアタックとかでも使えるようになるわよ。

アウターパス

目標トータルタイム

GRAND PRIX	EASY	3'44"000
	NORMAL	3'24"000
	HARD	3'15"000
TIME ATTACK	STANDARD	3'24"266
	EXTRA	2'43"342

コース図チェック Ⓐは、サニービーチの❸と同じ場所になる。左ページの攻略とあわせて攻略法を練ろう。



1 “Danver”看板コーナー
●敵車を抜くのはアウトから

Rはキツいがコース幅が広いため、比較的走りやすい。敵車が走るラインの内側にもスペースがあるので、インベタを狙って軽めのドリフトで抜けるのがセオリーだ。なお、コース外側の土のエリアは減速地帯なので、注意しよう。



◀敵車の内側に、スペースがあるのがわかるはず。

2 山頂のS字コーナー
●左への寄り方がポイント

最初の左コーナーにアウト側から進入して、グリップ走行でいかにイン側に寄れるかがポイント。このとき、左コーナーのイン側ギリギリを通過できていれば、続く右コーナー（Rは少し急）もグリップ走行で抜けることができる。



◀このラインが理想的。外側にふくらむのは×。

3 トンネル前のコーナー
●狭いアウト側に注意

基本的にさほど難しくない左コーナーだが、敵車がからんでくると攻略が厄介になる。このコーナーでは、敵車がイン側よりもやや中央寄りにラインをとるため、とくにコーナー入口でアウト側のスペースが狭くなってしまっている。そのため敵車をアウト側から抜く場合には、壁との接触に注意しよう。また、イン側からも抜けるが、アウト側の場合より難しい。





▼イン側から抜く場合。シビアな操作を要求される。◀アウト側から抜く場合。アウト側の壁に注意せよ！

4 トンネル出口
●跳ねてドリフトするのは×

トンネルを出てすぐの場所は、急な下り坂があって、普通はここで車体が軽くジャンプする。まっすぐジャンプすれば問題ないが、ハンドルを切ったまま跳んでしまうと、着地後テールがすべてドリフトしてしまう。そんな場合はすばやくカウンターを当ててグリップを戻そう。そのためにも、トンネルを出てからハンドルをすぐに戻すのはもちろん、トンネル内のコーナーの終盤では敵車の追い抜きはひかえること。



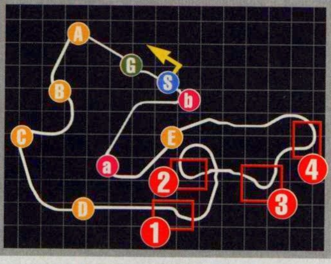
▶予想外のドリフトが発生してしまったときのリプレイ。これは痛い！

ベイサイドライン

目標トータルタイム

GRAND PRIX	EASY	6'39"000
	NORMAL	6'01"000
	HARD	5'36"000
TIME ATTACK	STANDARD	6'00"580
	EXTRA	4'56"130

コース図チェック Ⓐ～Ⓓはアウターパスの❶～❹、Ⓔはグリーンフィールドの❹と同じ場所になる。



1 分岐後のS字コーナー
●ブラインドの右コーナーに注意

かなりRがきついS字コーナーなので、攻略は難しい。一番確実な攻略法は、上り坂に差しかかってから早めに減速しておいてグリップ走行で抜ける方法だ。250km/h以下で曲がれるはず。より安全に抜けたいなら210km/h前後で。



◀このくらいから曲がり始めよう。見通しは悪いぞ。

2 ループコーナー後半
●イン順の壁がクセ者

この左コーナーでは、イン側の1車線がゼブラゾーン（減速地帯）になっているので、乗り上げないようにしよう。この並びで一番奥のビル（写真のビル）が画面端にきたときを合図にドリフトを開始すれば、スムーズに曲がれるぞ。



◀ここから、軽くテールを流す程度にドリフトしよう。

3 橋のそばのS字コーナー
●あらかじめ右寄りに

このS字コーナーも、最初の右コーナーで、どれだけイン側に寄ったラインどりができたかどうかがポイントになる。それができていれば、続く左コーナーも曲がりやすくなるぞ。この左コーナーはRが急なので、車種を問わず、グリップ走行（右コーナー）からドリフト走行（左コーナー）へとつなぐのがセオリーだ。敵車がいる場合は、左コーナーの出口で、イン側から抜くようにするといい。



▶これくらいのラインを走れるようにしっかりと練習しよう。

4 看板群の先のコーナー
●ドリフトは軽めに

Rがきついコーナーと、ゆるやかなコーナーが組み合わさった、長めの複合コーナー。最大の特徴は背景から差し込む夕日の存在で、コーナー入口では視界の妨げになってしまう（ちなみに、このコースはグランプリでは必ず夕方になるぞ）。それでも光源をよく観察すれば、街灯（写真の中央）が見えるはずなので、これを目標に進もう。ドリフトは、写真の位置ぐらいから開始するといいぞ。



▶太陽光はけっこうクセ者。まぶしさに負けないようにしよう。

リッジレーサーV

CHECK

もう一つの戦い“MAXIMUM GP”

●マキシマムGPへGO！

難易度ハードでゲームを始めてエクストラGP④で優勝すると、新たにマキシマムGP（全4戦）という、最高難度のグランプリに参加できるぞ。このモードでの敵車はさらにスピードUPしていて、簡単には優勝できないのだ。

●このGPでのレース

このグランプリでは、1戦ごとに5周で争われる。また、一度優勝しても2回目以降のプレイで、コース（時間帯）が変化することはない。



▲周回数に注目。このモードでは5周で競われるのだ。

MAXIMUM GPでの目標トータルタイム

ROUND1	サニービーチ(夕方)	4'49"000
ROUND2	グリーンフィールド(昼)	6'39"000
ROUND3	アウターパス(夕方)	5'14"000
ROUND4	アバヴ・ザ・シティ(夜)	5'50"000

PS

聖霊機ライブレード

中盤のシナリオまで、プライベートパートを中心に攻略！　これで、お目当ての女の子に急接近！

発売中 S・RPG	▶¥5,800　▶ウィンキーソフト ▶MC（1ブロック）

ロボットSLGものでありながら女の子の登場頻度が高い、ファン待望（笑）のゲームがついに発売！　今回の攻略では、シナリオ進行と女の子たちの「かけ合い」を楽しむAVGパートを省略して、SLGとプライベートパートの攻略に絞りました。でも、プレイした人は実感しているんじゃないかな？　「SLGパートはけっこうラク」と。こうなればプライベートパートに燃えなきゃウソでしょ！　ということで、やってしまいました（笑）。　(59円)

シナリオ中盤までをピンポイント攻略　お気に入りの女の子と聖霊機をキャッチ!!

中盤までのシナリオで、見どころと必ずチェックしてほしい部分は、シナリオ分岐とライブレードの登場シーン。次のページから始まるチャート攻略を見てもらえばわかるが、前半はシナリオ3の分岐選択、中盤はパートナーとなる女の子と搭乗するライブレードの存在がゲームのキーポイントとなるぞ。また、プライベートパートは、すべてのシナリオに存在するわけではないため、1つも逃さない覚悟で挑んでほしい。彼女と2人でエンディングを迎えるためにもね！

女の子との恋愛要素



▶ゲームに華を添える女の子たち。できるだけ1人に絞ってアタック！

ロボットのバリエーションも見逃せない！



▶数ある聖霊機の中でも、通過するシナリオによって登場しない機体も。

SLGとプライベートパート攻略のツボをマスターしよう

攻略していくうえでぜひチェックしてほしいポイントは、SLGの戦闘システムとプライベートパートの会話イベントだ。これらの仕組みを把握することで、ゲームをより効率的に進めることができるぞ。また、ライブレードで出撃できるようになったら、パートナー選びにも気を配ってほしい。

BATTLE 基本&ライブレードのパートナー SLGパート

攻防のテクニック

サイド&バックアタックの効果

正面＜横＜背後の順で攻撃時のダメージと命中率が高くなり、敵の反撃命中率が落ちる。もちろん敵攻撃時は状況が逆になるので注意しよう。



◀できるだけ横や背後から攻撃。バックアタックは敵の防御を無効にできるぞ。

高低差によるダメージの違い

高さの概念も攻防時のダメージに影響してくる。高い場所のほうが攻防に優れ、横や背後からの攻撃と合わせれば、大ダメージが期待できる。



◀敵よりも高い位置に立つ工夫を。ただし横や背後から反撃されては意味がない。

パートナー選び

パートナーによってライブレードの必殺技や補正値が変わる

ゲーム中盤から主人公の機体がライブレードに変わる。この機体はパートナーとして女の子を搭乗させることができ、女の子によって機体のステータス補正と必殺技が変化する。また、彼女たちとの好感度が高いほど補正値がアップするぞ。

キャラクター	補正値	必殺技
アイ・テンノージ	間接：＋1～＋10 命中：＋1～＋10	真ゼイフォニック・ブラドラー
セリカ・ラニアード・メスティナ	近接：＋1～＋10 命中：＋1～＋10	ウェンディスの翼
カスミ・スオウ	防御：＋1～＋10 回避：＋1～＋10	レイ・ブランザード
オーレリィ・パンダボア	近接：＋1～＋10 防御：＋1～＋10	ノワール・ディファンス

PRIVATE 話題を使った会話 プライベートパート

好感度をより多く稼ぐには「話題」を使おう！

プライベートパートは、母艦リーボーフェンの艦内を移動しながら、登場キャラと会話をして信頼度（男）や好感度（女）を高めるパート。ここでは、「話題」を使いながら会話をすることで大幅なポイントアップが狙えるぞ。ただし、キャラごとに対応する話題が決まっているので、関係ないキャラに使っても意味はないので注意。



◀話題の右カッコ内にキャラ名があるよね？　これは、そのキャラに対してのみ有効だという意味。これを使うと、ひと味違った展開が。

好感度アップと次の話題作りに

CHECK ライブレードに乗せて戦闘を終えると？

ライブレードに乗せるパートナーによって、ステータス補正値がアップしたり、必殺技が変化する。しかし、ライブレードに乗せる効果はほかにもあるのだ。それは、戦闘（SLG）が終了時に搭乗させた女の子の好感度がアップすること。つまり、仲よくなりたい子を選ぶのがポイントだ。



▲戦闘終了後、同乗させた女の子のゲージだけハートマークが付いて好感度がアップする。

好感度アップやぁ～

聖霊機ライブレード

プライベート狙い撃ち攻略 シナリオ1「迷走と錯綜の日常」～シナリオ15「穏やかならざる休日」



2つのルート選択が物語の流れを大きく変える！

STORY

シナリオ1～2は、主人公トウヤが通常の世界から異世界アガルティアへ召喚されるエピソードがつづられている。主だったSLGやプライベートパートがないので、物語のプロローグを楽しむ感覚でゲームを進められるだろう。しかし、シナリオ3でストーリーの方向性を大きく左右する選択肢が現れる。ここからシナリオは2つに分かれ、それぞれ異なるストーリーが展開していく。なお、共通イベントとしてリーボーフェンとライブレードの起動シーンがあるぞ。



◀前半の見どころは、ユミールの叫びとライブレード発動!?

シナリオ3「やり過ごす」か「攻撃する」か究極の2択！

ヨークの城へ侵攻するジグリム軍を察知したトウヤたちに、それを「やり過ごす」か「攻撃する」かの選択が問われる。この選択で変化する内容についてはP.84のコラムを参照してほしい。なお、ここでの選択によって、登場キャラが異なってくるため、最後までお気に入りキャラが登場しない……ということも。



▲シナリオAルートの場合、アルフォリナ王女が早々と他界してしまう。



▲シナリオB ルートなら王女を助けることが可能。しかし……。

シナリオルートA

シナリオ5 新たなる鼓動 ルートA初のプライベートパート！

アルフォリナの死で落ち込んでいるアイを励ますため、「アイを励ます」話題を選択してアイと会話をしよう。また「一等学士主席」話題でユミールと会話すると、話題「期待されるのが苦手な理由」を入手できる。



▲アイを励まして好感度アップだ！



▼「一等～」を話題で使わないと後が苦しい。

シナリオ6 変革の息吹 戦闘前後にプライベートパートが！

プライベートパート前編

アイのクッキー作りを手伝うか、セリカとぶつかる二者択一のイベントがある。これは好みで選んでOK。



▲アイのクッキー作りを手伝うとアイの好感度がアップする反面、セリカのイベントが発生しなくなるぞ。

プライベートパート後編

アイがクッキーを持参してトウヤの部屋を訪れる。また、ユミールの話題イベントもクリアしておこう。



▲プライベートパート突入直後、アイがクッキーを持ってトウヤの部屋へ来る。気の利いた言葉を選ぼう。

シナリオルートB

シナリオ10 銀狼 アルフォリナとカインが登場！

大まかにはルートAのシナリオ5と6の前編が合わさったようなプライベートパートだが、ルートBではアルフォリナを救出できるため、クッキーを作るアイのイベントグラフィックが違う点も見逃せないぞ！



◀ルートBでアルフォリナの救出に一役買ったカイン。

シナリオ11 剣煌の名のもとに オズヴァルドの手によって……!?

アルフォリナを救えたのも束の間、何者かに操られたオズヴァルドの手によってアルフォリナの命が絶たれる。アイはかなりのショックを受けてしまうが、そこはトウヤがフォローしてあげたいところだ。



◀アイの性格を考えて、明るい雰囲気を演出しよう。

シナリオ12 悲しみの向こうには ヨークの騎士たちが集い、新たな展開へ！

ヨークはアルフォリナの死とともに敵の手に落ちる。しかし、リーボーフェンに心強い騎士たちが仲間として登場。一方、恋の行方もそろそろ誰かが頭角を現す頃。アイ、ユミール、セリカ……。キミは誰を選ぶ？



◀1Fの仮眠室で寝ているセリカ。ここは毛布を……。

セリカとフェインのどたばたコラム PART1 シナリオ15のシミュレーターで好感度を稼いじゃおう！



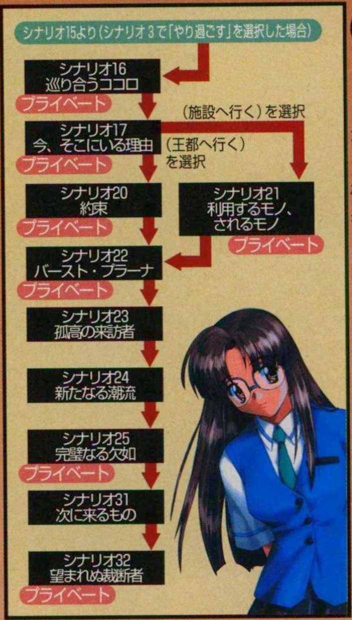
このコラムでは、アガルティアの王女にして天才学者、このセリカがゲームのポイントを紹介しちゃうわよ。あ、ちなみにフェインはタダの付き人だから気にしないでね。かなりむさ苦しいけど……。さて、シナリオ15って、シミュレータっていう両ルート共通のイベントがあるのよね。このシミュレーターでの模擬戦で、トウヤが最後まで生き残ってよい結果を残すと、みんなの信頼度が大幅にアップするの。「あ、姫！　私が皆を倒しましたよ！」。はあ、まったくアンタは……（バキ!!）。



▲シミュレータは3回までチャレンジ可能。セコイ手を使ってでも生き残ることが優先。

聖霊機ライブレード

シナリオ16「巡り会うココロ」～シナリオ32「望まれぬ裁断者」(ルートA)



ルートが再び分岐！シナリオルートAは中盤へ…

STORY

ルートAを通ってきたプレイヤーは、シナリオ16「巡り会うココロ」へ進む。当然、ルートBとは異なるストーリーを歩むわけだが、こちらのほうが聖霊機の改造イベントが早く訪れるため、考えようによっては少しお得かも。ストーリー的には、トウヤの幼なじみであるカスミがシナリオ16で召喚され、なにかとさざ波が立ちはじめる。さらに、ライブレードの新パートナー候補「レオーネ」まで登場し、アイの心は落ち着かない。なお、ルートAならではのイベントとして、ユミールが敵にさらわれるエピソードがあるぞ。



◀ユミールを取り戻すため、カインと対峙するトウヤ。ルートAのみのシナリオだ。

シナリオ16 巡り会うココロ　カスミの登場で恋のゆくえは荒れ模様!?

トウヤを召喚したのはメルヴィ（パートナー候補の女の子）の父親だったことを知ったさなか、今度は幼なじみのカスミを召喚するのだが、転送座標がズレて「ムール樹海」へ飛ばされてしまう。そこはバルアミーが群をなす危険な場所。クルーたちはカスミを救うべく、急きょムール樹海へ！　しかし心配するには及ばず、すでにガリュードという騎士に救われていた。





▲▶SLG、プライベートの両パートとも、カスミのためにあるようなもの。彼女を狙っている人は、ココで一気にポイントを稼ごう。

シナリオ17 今、そこにいる理由　カスミの参戦！　そして1話のみのシナリオ分岐ポイント！

バルアミーを作って放し飼いにしていた張本人から、敵の情報提供を条件にバルアミー退治を依頼される。それに同意したクルーたちだが、倒しても倒しても出現するバルアミー相手に大苦戦！　そこへ聖霊機「オルベスト」に乗ったカスミが登場し、必殺技を放ってバルアミーの本体を登場させる。必殺技がムービー入りで演出され、カスミファンにはたまらないシナリオが続くぞ。また、1話のみの分岐イベントもチェック！



◀同じ結果ではあるが「ユミールを励ます」を選ぶと、ユミールの好感度がアップする。



◀博士の情報は嘘だった？　ゼ＝オードの企みを知ることができればよいのだが……。

シナリオ20 約束　カスミをとるかそれとも…

シナリオ21に比べてSLGパートは非常に易しいため、苦労なくクリアできるだろう。問題はプライベートパートで、アイを狙っているなら、カスミとは会話しないほうが無難だ。パート終了後は、オーレリィとブリッジへ行くイベントがあるぞ。



▲アイ狙いの人は、カスミと話さないか、そっけない返事を返そう。

シナリオ21 利用するモノ、されるモノ　カインの意図は？

カインと孤高の銀翼という強敵を相手に戦うことになるが、カインにHPの半分までダメージを与えればSLGパートは終了する。プライベートパートもシナリオ20とほぼ同じ。しかし、カスミのイベントが多いので彼女狙いなら要チェックだ。



▲アイかカスミのどちらかに絞って会話を選択しよう。

聖霊機の改造値アップ

シナリオ20・21のいずれを選んでも、インターミッションで聖霊機の改造値アップが図れるようになるぞ。HP・装甲ともに最大3段階だったものが6段階に強化される。



シナリオ22 バースト・プラーナ　トウヤとセリカ一歩前進!?

ついに最強最悪の敵「ゼ＝オード」が動き出す。ここではイベント戦闘として戦うことになるが、プラーナ消費でトウヤの命が危険にさらされたとき、セリカはトウヤに……。ここから、ようやくセリカもトウヤとの恋愛に本格参戦か？　また、後に仲間として加わるメリッサとのイベントも見逃せないぞ。



◀決して後ろめたい行為をしているわけではありません。プラーナの大量消費でトウヤの命が危なくなり、ユミールの言葉を思い出して……。

シナリオ25 完璧なる欠如　カインを討ってユミールを助けよう

シナリオ23「孤高の来訪者」でユミールが敵にさらわれる強制イベントがあり、ここではカインを倒したら……という約束でユミール奪回のシナリオが展開される。カインとヴァレスの２人は強敵だが、HPを半分まで減らせば撤退するので、近付いてきたところに一斉攻撃を浴びせかけよう。



◀▲カインを倒し、ユミールを救出。ポイントの稼ぎ時だ。

シナリオ32 望まれぬ裁断者　ライブレードの真の力が解放される！

ついにライブレード専用の剛剣「ダイフォゾン」が甦る！　最後の共通ストーリーであるシナリオ32は、ライブレードの真の覚醒により、ムービー入りのイベント戦闘が発生する。これにより、ボス格のデビッシュは退散してしまうので、SLGパートの攻略は非常にラクなはずだ。



▲ライブレードの力が甦り、新たなパートナーの登場も！

シナリオ18「静謐な情熱」〜シナリオ30「バースト・プラーナ」(ルートB)

シナリオ15より（シナリオ3で「攻撃する」を選択した場合）

- シナリオ18 静謐な情熱 ―プライベート→（ヨークへ）を選択→プライベート→ シナリオ26 始まりの矢 → シナリオ27 揺れるココロ → シナリオ28 最後の騎士 → シナリオ29 清算されざる過去（プライベート）→ シナリオ30 バースト・プラーナ（プライベート）
- シナリオ18 静謐な情熱 → シナリオ19 正しい方向へ（プライベート）
  - （王都へ行く）を選択 → ルートA シナリオ20へ
  - （施設へ行く）を選択 → ルートA シナリオ21へ

「ゼ＝オード」がついに正体を現す!!

STORY

ルートBは、シナリオ、プライベートパートがともにルートAよりも2つ少ない。しかし、好感度、信頼度を上げるのに不利かというとそうでもなく、登場キャラに見合ったイベントが用意されている。なかでも一番の見どころは、ゼ＝オードのメンバーの1人「ベルンスト」が一時的に味方になること。そして、アルフォリナ王女亡きあと、新たなヨークを築こうとする「シエル」という女性の秘密。いずれもルートAでは見られない物語が展開されていくぞ。この展開がイヤならば、ルートAに移行することもできるが……。



◀剣煌ガリュードの娘にして大陸3剣士の1人シエル。ルートBのみに登場！

シナリオ18 静謐な情熱 ルートAへひるがえる唯一のチャンス！

ここでは、ルートBを選んだプレイヤーがルートAに移行できる最初で最後のチャンスが与えられる。シナリオ18のインターミッション終了後のAVGパートの選択肢で、「ヨーク〜」を選択すればラストまでルートBのシナリオを進むことになり、「調査機関〜」を選ぶとルートAのシナリオへ移行することができる。下のコラムを参考にして、どちらのルートを選択するかを考えてほしい。



「調査機関〜」を選択 シナリオ19（ルートA）へ


◀ルートBの重要人物が、一斉にリーボーフェンをあとにする。



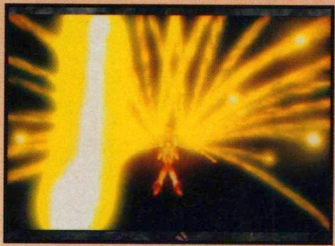
「ヨーク解放〜」を選択 ルートBプライベート後編へ


◀連続してプライベートパートへ。数少ないパートなので慎重に。

シナリオ19 正しい方向へ 後戻りはできない ルートAへのサブシナリオ

シナリオ19「正しい方向へ」は、ルートBからAへの橋渡し的なシナリオだが、内容はSLGパート、プライベートパートともにルートAのシナリオ17とほぼ同じだ。SLG終了後のAVGパートで、シナリオ分岐がある点もまったく一緒なので、気分的にはルートAをプレイする感覚で楽しめばOK。ここから先はルートAに移行するので、ルートAのチャートを参照しながらプレイしてほしい。なお、ルートAでしか仲間にできないキャラもキチンとフォローされるので、誤ってルートBに進んでしまった人も心配はいらないぞ。

シナリオ17にそっくり!


◀カスミ機の必殺技「ブライファング・リメイション」さく裂！

シナリオ29 清算されざる過去 久しぶりのプライベートはイベント盛りだくさん!

ヨークの拠点、フラムエルク城陥落の戦いで命を落としたと思われていたタイロンが生きていた。敵として登場したタイロンだったが、敵方の情報をつかむのが目的であった。しかし、その〝心〟を見透かしたホーレム（黒幕）は、特殊な薬を飲ませ、シエルの命を絶つよう命令する……。一方、プライベートパートはイベント盛りだくさんで悩んでしまうかも。


◀もう、男にかまっている暇がないほど、キャライベントが目白押し！



リーボーフェンを駆けずり廻ろう!



▲「ユミールのお見舞い2」という話題を手に入れるチャンス。彼女の好感度アップを狙おう！

シナリオ30 バースト・プラーナ メリッサを仲間に!!

ルートBの特典（？）の1つが、このシナリオでメリッサ（シィウチェンの彼女）が早々に仲間入りし、次のシナリオからアハティで出撃可能になること。プライベートパートは、空調制御室に隠れているクルルを忘れずにチェックしておこう。



▲もうラブラブの2人。シィウチェンの話題（鍛錬）を使うと、メリッサの好感度も上がるぞ。

CHECK シナリオ31と32は？

ここで、分岐していたルートが一本化され同じシナリオを歩むことになるが、シナリオは似ていてもプライベートパートに目立った違いが出てくる。それは、残り4人のパートナー候補がイベントに大きく絡んでくる点だ。



最後の1本シナリオ

◀ヤマトチェックを見ると、ルートの違いによってパートナー候補のエントリーが違う。

…ラストへ最後の分岐

セリカとフェインのどたばたコラム PART 2 ルートAとルートBの違いとは？



ルートAとBの違いって、ストーリー展開だけだと思ったら大間違いよ。じつはね、登場するパートナー候補の女の子がルートによって違うの。具体的に言っちゃうと、ルートAではメルヴィとレオーネが、ルートBではクルルがパートナーとして仲間にすることができるのよ。つまり、クルルをパートナーにしたいときはルートAへ進んじゃダメってことね。「姫！　このフェインの忠誠心は、いつか報われるのでしょうか！」。そうね……目からビームが出るように改造させてくれたら♪「はぅ!!」。



▲メルヴィだけは両ルートでお目見えする。しかし、ルートBでは仲間にできないぞ。

聖霊機ライブレード

PS2

決戦

今回は、合戦に勝利するためのテクニックと
2周目の西軍のシナリオを攻略していく！

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶コーエー
	▶MC2 (216KB)

歴史SLGの老舗、コーエーが作っているだけあって、システムや歴史的な背景など、細かい部分にまで手が届いている感じがする作品。SLGということでシステム関係に目が行きがちになるけど、このゲームの醍醐味は何といっても「ムービーシーン」でしょう。PS2の性能をフルに使った超ハイクオリティの人間ドラマは、NHKの大河ドラマも真っ青のデキ。コレを見るだけでも価値アリって感じです。（ショウスケ）

すべての合戦で役立つスペシャルテクニックを伝授!!

『決戦』は、合戦の勝敗によってシナリオが分岐していく、キャンペーンタイプのSLG。ある程度シナリオが先に進むと、徐々に敵の兵士数や部隊数が増えて、難易度が高くなっていくのだ。ここでは、そんな後半のシナリオでも役に立つテクニックを伝授。このテクニックとVol.138で紹介した戦術テクニックを併用すれば「大坂夏の陣」や「江戸冬の陣」などの終盤の大合戦にも勝てるはずだ。



▲ここに挙げたテクニックを身につければ、「味方総崩れ」のシーンをみることはない。

必勝法 其之壱 特殊戦術で先制攻撃をしかける

敵を確実に倒すためには、先制攻撃をしかけて敵の兵数を減らしておくことが必要。そこで、ローリスクで効果の高い「特殊戦術」を活用しよう。これを使うことにより、敵の兵士数と士気の2つを激減させることができ、手痛い反撃を受けにくくするという利点が生まれる。攻め込んでいる武将の戦意が80以上になったら、ドンドン使用していこう。



◀兵士数の多い武将が使えば、効果も高い。

CHECK 広範囲で威力の高い大砲攻撃がオススメ!!

大砲攻撃は、すべての特殊戦術の中で最も遠くの場所へ攻撃することができる。場合によっては、敵の兵士数を一気に半分にすることも可能だ。また、敵部隊に味方の部隊が近接していても使用することができるので、援護攻撃としても使用できるぞ。



▲大砲攻撃を持っている武将を中心に布陣を組もう。

使用できる武将

東軍	徳川家康 徳川秀忠 藤堂高虎 池田輝政 田中吉政
西軍	石田三成 大谷吉継 塙団右衛門 木村重成 毛利勝永

●特殊戦術一覧

特殊戦術	使用可能部隊	消費戦意	効果
豪腕	すべて	30	敵部隊に切り込み、兵を倒して敵の戦意を下げる
鉄砲攻撃	鉄砲隊	30	遠距離から鉄砲で攻撃する。騎馬隊に有効
鉄砲三段	鉄砲隊	40	鉄砲隊を3列に並べて、絶え間なく攻撃する
騎馬突撃	騎馬隊	45	騎馬で敵部隊に突っ込み、敵を蹴散らす
騎射突撃	騎馬鉄砲隊	25	騎馬鉄砲隊が走りながら射撃する
弓攻撃	弓隊	25	弓矢で遠くにいる敵へ一斉に攻撃をしかける
槍衾	槍隊	25	槍隊を並べて、敵前に一斉に突きたてる
大砲攻撃	すべて	55	大砲で遠くの敵を吹き飛ばす
くのいち	くのいち	40	足軽兵姿からくのいちに変身して攻撃する
疾風連弩	すべて	40	中国の武器で遠距離から攻撃する
孔雀連砲	すべて	30	ヨーロッパの武器で遠距離から攻撃する
機動防御	騎馬隊	20	一定時間、目標以外の敵の攻撃を回避できる
絶対離脱	すべて	10	敵に攻撃されることなく、安全な場所へ逃げる
鼓舞	すべて	10	部隊の士気を高めることができる
激励	総大将のみ	15	味方の戦意を30上昇させることができる

必勝法 其之弐 "激励"ですばやく戦意を回復

武将が特殊戦術を使用すると、たいていの場合戦意が80未満に下がってしまうため、連続して使用することはできない。そこで、総大将が持つ"激励"を使って戦意を上昇させよう。特殊戦術→激励→特殊戦術…といった手順を繰り返すことで、連続で特殊戦術を出すことができるぞ。総大将の戦意がMAXの状態なら、激励を最低でも2回使用することが可能だ。ただし、激励の使用回数は計7回という制限があるため、むやみに使うと肝心な場面で使用することができなくなってしまうので注意。使用するときは、なるべく兵士数が多くて強力な特殊戦術（大砲攻撃や孔雀連砲など）を持つ武将を選択しよう。





◀▲激励は、どんなに遠く離れた部隊にも使用することができるぞ。また、敵部隊を壊滅させることで、すべての味方部隊の戦意が上昇。これを繰り返せば、簡単に勝てるはずだ。

CHECK 「絆」を極めて戦意をアップ!!

各武将には、義理人情や友情、恨みといった細かい「絆」が設定されている。これらを把握して、「絆」を持つ者同士を戦場で活躍させれば、戦意を上昇させることができるぞ。ちなみに、友情や義理人情、親子や兄弟の「絆」を持つ者同士が戦うと、逆に戦意が低下してしまうので覚えておこう。詳しい「絆」の関係は下の表を参考に。



◀攻略で「絆」を持つ者同士を参加させよう。

「絆」一覧表	
杭瀬川遭遇戦	福島正則が三成に恨み。島左近、蒲生郷舎、明石全登が三成に義理人情
関ヶ原の戦い	黒田長政、細川忠興が三成に恨み。大谷吉継、小西行長が三成に友情。家康と松平忠吉に親子。可児才蔵が福島正則に義理人情
水口突破戦	島左近、長宗我部盛親、島津義弘が家康に恨み
播磨決戦	島左近、長宗我部盛親、島津義弘が家康に恨み
上田退却戦	徳川秀忠、榊原康政、本多正信が真田親子に恨み。真田親子が三成に義理人情
富士の合戦	加藤嘉明が福島正則、加藤清正双方に友情。塙団右衛門が嘉明に恨み

必勝法 其之参 兵力が少なくなったところを囲んで攻撃!

特殊戦術である程度敵の兵士数を少なくしたら、2～3部隊で包囲して集中攻撃をしかけよう。このとき、敵の兵種との相性を考えて、突入させる部隊を選択することも忘れずに。なお、敵兵が弓隊や足軽で構成されている場合は、接近戦に強い槍騎馬隊を使うのがベスト。3方向から取り囲んで攻撃すれば、例え敵が1万の兵士数を持っていても最小限の被害で敵を壊滅させることが可能だ。



◀1部隊に複数で攻撃。これが合戦での戦い方の基本だ。

▼決戦

西軍プレイ時のゲーム序盤6つのシナリオを完全攻略!!

東軍で1度ゲームをクリアすると、西軍でプレイできるようになる。ここでは、西軍プレイ時のゲーム序盤のシナリオを攻略していくぞ。ちなみに、西軍は負け続けると総大将が石田三成→黒田如水→…と変化する。さまざまな武将を使いたい場合は、わざと負けてみるのも手だ。



◀西軍で歴史をくつがえす戦いを楽しもう!

杭瀬川遭遇戦　兵士数の少ない部隊から倒すこと

このシナリオは、両軍とも兵士数が少ない。そこで、味方の部隊をすべて、1つの敵部隊に集中攻撃させよう。東軍の中でも、特に井伊直政の部隊の兵士数が少ないので、まず井伊軍の部隊を狙うこと。戦っている間に、味方援軍の明石全登が出現した場合は、家康の部隊へ差し向けるのがベストだ。このとき、大砲攻撃を受けないように注意しよう。




◀▲島左近の部隊を先頭にして、井伊直政の部隊を包囲しよう。他の部隊は無視してOK。

関ヶ原の戦い　三成の前に毛利勢を配置させよう

関ヶ原の戦いでは、寝返りの危険がある小早川秀秋や毛利秀元を外すことができない。だが、2万5千近くの兵士数を持つ毛利勢を戦いに参加させられれば、戦況が大きく西軍側に傾く。そこで、彼らを有効に活用するために、写真のように三成の前へ布陣させよう。そして待機の作戦をとれば、東軍の武将は必然的に毛利勢と衝突することになるぞ。毛利勢と東軍が戦闘を始めたら、待機させていた他の部隊を左右から突撃させること。これで秀秋が裏切っても、兵士数が減っているため脅威にならないぞ。あとは、大谷吉継の大砲などを中心に攻めよう。



▲東軍は三成めがけて、攻め込んで来る。それを逆手に取るのだ。



上田退却戦　伏兵の真田親子がカギ

このシナリオでは、東軍はマップ右側にある脱出ポイントめがけて移動することになる。脱出ポイントには、真田親子が伏兵として潜んでいるので、このエリアに追い込んでから戦うようにしよう。このとき、COMは真田幸村が潜んでいるポイントに向かいやすいので、真田昌幸の伏兵を解除して部隊を集結させておくのもいいぞ。追い込んだときは、兵士数の少ない敵部隊から順に攻撃していこう。兵士数の多い部隊には、特殊戦術のくのいちと大砲攻撃を併用すること。


◀真田親子のポイントへ誘導させるように、兵を動かすこと。



▼奇襲が成功したら一斉に攻撃をしかけるのだ。

水口突破戦　部隊を一丸にして突破!!

水口突破戦では、上田退却戦と正反対の立場になる。マップ左側で光っている脱出ポイントへ三成や島左近、長宗我部盛親といった主力武将が到着すれば、西軍の勝利になるぞ。脱出ポイントは2つあるが、田中吉政が布陣している下のルートがオススメ。上の敵主力部隊がくるまで多少時間がかかるため、楽にポイントまで移動することが可能だ。ちなみに移動するときは、兵士数の多い長宗我部盛親と三成の部隊を中心にすること。




◀▲左下の脱出ポイントめがけて移動。なお、兵士数の少ない部隊は移動スピードが速いので、兵士数の多い部隊よりも少し遅めに移動させよう。

富士の合戦　吉川広家は出陣させないように

富士の合戦のポイントは、兵士数の多い吉川広家を出撃させないこと。そうすることで、すべての部隊を攻撃に参加させられるのだ。また、政略時に黒田如水に裏切り工作を行っておくことも忘れずに。戦況が西軍有利の状態になれば、寝返ってくれるので、マップ南側に兵力を割かなくてすむ。あとは、全部隊を家康本陣にぶつければOKだ。ちなみに進軍するときは、比較的兵士数の多い明石&小西コンビを中心にして、宇喜多秀家や長宗我部盛親といった主力部隊を周囲に配置させよう。これで相手が兵士数が多く戦闘力の高い部隊でも、簡単に包囲できるぞ。

▼如水が裏切ってくれるかどうかがカギ。格段に楽になるぞ。





播磨決戦　鍋島と加藤を軸に戦うこと

播磨決戦で西軍の中心となる武将は、兵士数と戦闘力を兼ね備えた鍋島直茂と加藤清正の2人だ。ただし、軍議で布陣を考えるときは、清正と友情関係にある福島正則の位置に注意しておくこと。この2人が戦闘態勢に入るとイベントが発生して、戦意が激減してしまうのだ。このため、清正を正則のいない右側のエリアに布陣させるようにしよう。また左側のエリアには、直茂を中心に毛利輝元や小早川秀秋といった兵士数のある部隊を配置して、東軍の攻撃に備えておくことも忘れずに。なお右側には島津義弘や立花宗茂といった戦闘力の高い武将を配置しよう。

▼マップ左側に攻め込んでくる敵は大部隊で対処しよう。





決戦

PS2

ドライビング・エモーション TYPE-S

前回のデフォルト3コースに引き続き、
今回は残りの追加4コースを攻略するぞ!!

3/30 RCG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC2(90KB)、2P対戦可

ＲＣＧは、後方視点が初級者向け、ドライバー視点が上級者向けというのがほとんど。しかし本作では、ドライバー視点のほうが操作しやすい気がする。というのも、シミュレータ要素が強く、非常に微妙なハンドル操作が要求されるため、ドライバー視点のほうが車の挙動を察知しやすいからだ。当然、このあたりの感覚には個人差があるだろうが、「ＲＣＧは後方視点でプレイ」という人も、ぜひ１度ドライバー視点でプレイしてもらいたい。 (雅)

コースに適した車種で上位4コースを制覇せよ!!

初めから走行できる3コースで優勝すると追加される3つのコースと、その中の1つ「SUZUKA East Course」で優勝すると、さらに追加される「SUZUKA International」の計4コースを攻略。今回は、Division 1（敵車が200馬力以上のクラス）までに入手できる全車種を公開するとともに、各コースに適した車種も挙げていくので、それらを参考に全コース制覇を目指せ。



▲フェアレディZはDivision 3（200馬力以下クラス）で手に入る車種の中で最も扱いやすいマシンだ。

「どうしても勝てない」そんなときにはコレを試してみよう！

なにがなんでも1位を取りたいという人のために、ちょっとインチキくさいが、確実に有効なテクニック（？）を紹介しよう。

1 リタイアして敵車をチェンジ

とりあえずレースに出場し、手強い敵車がいると思ったら、即リタイアしてしまう。その後、あらためて同じコースとクラスを選択する。このように、手強い敵車が出場してない組み合わせになるまでリタイア＆再出場を繰り返すのだ。抜きどころの少ないコースほど有効となる手段だぞ。

2 コース外から強引に抜く

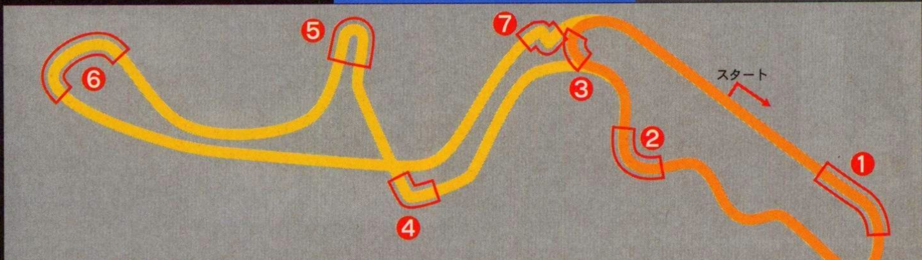
目の前が、敵車同士で混み合っているような状況で有効なテクニック。コーナーのインのさらに内側を走行して、ムリヤリ敵車を抜いてしまうのだ。さすがに地面が砂地のところでは大幅に減速してしまうのでオススメできないが、地面が土や草地の場合なら十分に活用できるぞ。


▲これはもう、コース外から抜くしかないか!?

SUZUKA CIRCUIT East Course&International

あらゆる要素がつまったテクニカルコース

バラエティに富んだサーキットなので、トータルバランスのいいインテグラやフェアレディZがオススメ。また、スタート直後の第1コーナーが抜きどころなので、加速性能の高い車種を選ぶのもいい。



※オレンジ色が「East Course」、オレンジ＋黄色が「Internatioal」のコース図です。

1 敵車はすべてここで抜け！

可能な限り、スタート直後の第1コーナーで敵車を抜いておきたい。イン側が空くことが多いので、スタートしたらすぐに、イン側へ入れるようにラインをキープしておくこと。


▲リスクもあるが、多少強引に攻めたほうがあとでラクになるぞ。

2 連続するS字、最大の難関

連続するS字でもたつくと、第1コーナーで抜いた敵車がこのあたりで追いついてくる。そうなった場合、ここは一旦相手に抜かせて、次のコーナーで抜き返すというのも1つの手段だ。


▲ここではムリをせず、車体を安定させることに専念。

3 East Courseの最終コーナー

コーナー自体はそれほど難易度の高い形状ではないが、コースの両側が壁になっているため、敵車を抜くには不向きなポイント。ファイナルラップでないのであれば、ここはひとまず抑えて、続くストレート〜第1コーナーで勝負をかけよう。

4 ブレーキをかけて一気に減速

見た目の感じでは、それほど急なコーナーに見えないが、アクセルワークのみで曲がれるほど緩やかではない。この場所でのコースアウトは大幅なタイムロスとなるので、グリップ性能が低い車種を選んだ場合は、70km/h前後まで速度を落としたほうが確実だ。逆に、グリップ性能が高い車なら、100km/h前後でも曲がり切れるぞ。


▲アウト側の砂地に突っ込むのだけはさけておきたい。

5 70km/h前後で曲がり切れ

ヘアピン手前で速度を100km/hまでブレーキングで落とし、スピンしないようにカウンターを当てつつ曲がる。アクセルワークは、ヘアピンにさしかかったあたりでアクセルを放し、抜けたところで再びアクセルオンといった感じでOK。このとき、70km/h以上をキープできていれば、合格点と言えるだろう。


▲ここでアクセルをオンにしてしまうとスピン確実！

6 ややドリフトぎみに抜ける

緩やかなカーブとやや急なカーブが連続する複合コーナーだが、アクセルワークのみで曲がることが可能だ。ステアリングをイン側に1度切ったら、アウト側に2度切るぐらいの割合でカウンターを当てていくとちょうどいいだろう。

7 縁石に乗り上げて走る

ここのシケインは、コースどおりに走ってしまうと非常に時間がかかる。ということで、縁石に乗り上げて直進することをオススメする。安定性の高い車種であれば、100km/h前後で抜けることもできるぞ。


▲片側のタイヤを乗り上げるような感じで抜ける。

PROVENCE Expert

ささいなミスがスピンを招く オフロードありの山道コース

Division 3さえ勝ってしまえば、以降のクラスはそこで入手したパジェロに乗ればOK。Division 3では、オフロードでもそこそこの安定性を発揮する、インテグラや180SXあたりがオススメだ。



1 いったんアクセルを緩めよう

オンロードからオフロードに切り替わるポイント。タイヤのグリップが急激に下がるので、直後に続くコーナーにさしかかる手前で、アクセルを緩めておいたほうが無難だ。



▲このあたりで、アクセルを一旦放そう。

2 120km/h前後で曲がる

オフロードのためタイヤが滑るが、コース幅が広めなので、安定性の高い車種であれば軽くドリフトして曲がることができる。そうでない車種の場合は、120km/h前後まで速度を落とし、アクセルワークで調整をかけるようにするといい。

3 S字手前の段差がクセモノ

S字自体はそれほど難しいものではないが、その手前の段差で車体制御を乱してしまうと厳しいことになる。これを防ぐには、段差を越えるときにステアリングを中立の状態にしてやればOKだ。

▼このあたりでステアリングを中立にする。



4 見た目よりも曲がりやすい

ほぼ90度のコーナーだが、アウト側に若干の余裕があるため、それほど速度を落とさなくても曲がることができる。ライン取りはアウト・イン・アウト、速度は90km/h前後なら大丈夫だ。

URBAN HIGHWAY Expert

急カーブが組み込まれた ハイスピードコース

とにかくスピードが出せる場所が多いコースなので、入手済みの車種の中から最高速が一番高いマシンを選んでいけば問題なく勝てるだろう。入手できる車種も、速いマシンがそろっているようだ。

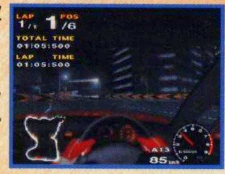


1 アウトからインに抜ける

どちらかというとシケインに近い、狭くて短いS字コーナー。アウト側から入れば、ほぼ直線で抜けることも可能だ。抜けたあとはアウト側に若干のスペースがあるが、その先は通行止めになっているので、早めにイン側へ移動しておこう。

2 ヘアピンを抜けたあとが重要

ヘアピン自体は、これといって特筆する部分はないが、そのあとのライン取りが非常に重要。イン側でもアウト側でも次のコーナーが曲がり切れなくなるので、コース中央にラインを取るようにヘアピンを抜けよう。



◀左右の方向指示板に惑わされないように。

3 80km/h前後まで要減速！

このコース、というか、全コース中最大の難所と言えるほど要注意の急角度シケイン！ この場所をキレイに曲がり切るには、まずアウト側に車体を寄せつつ速度を100km/h以下まで落とし、次にアクセルオフでイン側ギリギリのラインを80km/h前後で抜けるのだ。最後に、抜け切ったところでアクセルオンでOK！





◀▲アウト側からイン側ギリギリに。慣れないうちは、60km/hぐらいまで速度を落とそう。

今回までに攻略した範囲内で入手できる30車種を公開!!

これが、全コースのDivision 1までで入手できる全車種だ。各コースの各Divisionで1位を取ると、それぞれ1～2台の車種が入手できる。コースに適した車種を見つけ出して入手すれば、勝機は大きくなるぞ。

クラス ＼ コース	PROVENCE Beginner	URBAN HIGHWAY Beginner	TSUKUBA CIRCUIT	SUZUKA CIRCUIT East Course	PROVENCE Expert	URBAN HIGHWAY Expert	SUZUKA CIRCUIT International
Division3	MAZDA ロードスターVS	HONDA インテグラ typeR	TOYOTA セリカ SS-Ⅱ	BMW 328Ci	MAZDA サバンナRX-7	NISSAN 180SX TYPE-X	NISSAN フェアレディZ version S 2by2
					MITSUBISHI パジェロ	TOYOTA MR2 GT TURBO	TOYOTA セリカGT-FOUR
Division2	TOYOTA アルテッツァ RS200 Z EDITION	ALFAROMEO ALFA GTV 3.0 VS 24V	NISSAN シルビア spec-R	HONDA S2000	SUBARU インプレッサ WRX Sti VersionⅥ	MITSUBISHI GTO TWINTURBO	MITSUBISHI ランサー GSR EVOLUTIONⅥ
				PORSCHE Boxster S	MITSUBISHI パジェロ（ラリーVer）	TOYOTA スープラ RZ	Ferrari F360 Modena
Division1	SUBARU レガシイ TOURING WAGON	TOYOTA チェイサー TOURER V	TVR Griffith Blackpool B340	MAZDA RX-7 TYPE RS	HONDA NSX S Zero	PORSCHE 911 GT3	Ferrari F50
				NISSAN スカイライン GT-R Vspec	MITSUBISHI ランサー（ラリーVer）GSR EVOLUTIONⅥ		

PS2

A列車で行こう6

『A6』攻略第3弾をお届け！　これを読んで、理想の都市完成へ1歩前進だ!!

発売中	▶¥6,800　▶アートディンク
SLG	▶MC2（6144KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

関東ローカルの話で申し訳ないんですが、オレは西武池袋線を日頃から愛用しているのです。そんなわけで、オレがゲーム中で経営している「青毛鉄道㈱」でも、当然西武2000系をメインに使っております。結果、黄色ばっかりで非常にスガスガしい気分になります。まあ、損得だけを考えると205系（山手線のアレですな）のほうがいいんですけどね。みなさんの地元を走っている列車はこのゲームにありました？
（青毛野郎）

全社長必見のQ&Aプラスステージ攻略!!

今回は、産業の誘致に関わる素朴な疑問をQ&A形式で解決していくぞ。また、ステージ攻略では、一気に難度が上がる3、4面を紹介していくので、行き詰まっている人は、この攻略を参考に、再チャレンジしてほしい。

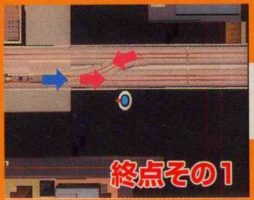


◀ステージ3、4では、発展した都市の再開発が目標だ。

CHECK! 簡易環状線の仕組みを覚えよう！

複線と2つのポイントを利用すれば、狭いスペースでも、環状線のようにたくさんの列車を運行させることができる。当然、都市の発展も速くなるので、右の写真を参考に仕組みをしっかり理解して、積極的に導入していこう。ちなみに、写真の矢印は、赤がポイントの向き、青が列車の向きを表しているぞ。

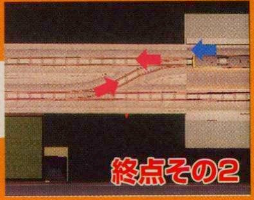
回る回るよ列車は回る！　簡易環状線オススメ例



▲終点では、駅に入る車両をポイントでカーブ。出る車両は直進だ。



▲中間駅では、上り下りに1台ずつ車両を配置。交差する形にする。



▲終点その2のポイント方向を、その1と逆に設定。これで完成！

電撃秘書の 社長！　ココが間違ってます!!

社長：むう、我が秘書よ。どうも都市開発が進まんのじゃが……。
秘書：わかりました。自称有能美人秘書の私がその悩みを解決します！

Q 誘致がうまくいかん！　どうするんじゃ!!

A 次の3つに気をつけてみましょう

産業は、最初に工業→その隣りの駅に住宅→その隣りの駅に商業、という順で誘致します。このとき、下にある3つのポイントに注意して誘致してみてください。

誘致する場所

誘致は、駅前の土地を指定しましょう。駅から遠すぎると、交通の便が悪いので、企業が進出しにくいからです。また、駅から近くても山間部には建物ができません。駅は十分な平地がある場所に建設しましょう。



▲段差の多い場所では、建物はできにくいのです。

誘致する範囲

あまり広範囲に誘致してしまうと、人口が一気に減ってしまいます。すると、駅の利用者も減り、発展の妨げになるのです。誘致は、周囲の土地にも影響を与えるので、駅の幅を目安に誘致すれば十分でしょう。



▲写真のような感じで誘致すれば十分です。

誘致する産業

1つの駅周辺に誘致する産業は、必ず1種類だけにしましょう。複数の産業を誘致しても、お互いに発展のジャマをしてしまうからです。逆に、各駅の役割をはっきりさせれば、沿線全体が発展しやすくなります。



▲複数の産業を誘致しても、発展はどれも中途半端。

Q 工業と農業がイマイチ発展しないのはなぜじゃ！

A 周辺の環境にも注意を払っていますか？

● 工業の場合

工業は、工場で生産される資材を貨物駅に運び出すことで、発展をうながすことが可能です。資材は必要なくても、貨物駅は設置しましょう。



◀工業を誘致するときは、貨物駅の場所を確保してから、実行に移すようにします。

● 農業の場合

農業の発展には、周辺の自然環境が影響してきます。駅周辺だけでなく、近郊にも工場がないか確認して、環境のよい場所に誘致しましょう。



▶農業発展には、小さな工場1つでも悪影響。そこも誘致で農地にしてしまいましょう。

Q 小規模発展で止まってしまったぞ！

A 誘致の状況を再チェック!!

発展が止まってしまう理由はいくつかありますが、まずは路線を延長してみましょう。人の流れが増えるので、それだけでも発展が再開するはずです。また、誘致の状況も再チェックしてください。ゲーム序盤に誘致して、その後放置されている土地があったら、即座に誘致しなおしましょう。その土地に必要な産業が進出してくるはずです。思い切った変更も重要ですよ。



▶工業はほかの産業と相性が悪い。即座に再誘致だ。

Q なかなか大きな建物ができんぞ！

A 誘致で再開発してみましょう

大きな建物を建設するには、資材が必要です。まず、資材がちゃんと建設現場に届いているかを確認してみましょう。また、すでに建物ができている場所には、新たな建築物ができづらくなっています。1度、不動産購入で更地にしてから再誘致してみるのもいいでしょう。念のため、直前でセーブしておくのを忘れずに。

▼資材が必要な建物は、建設中の土地に柵が。

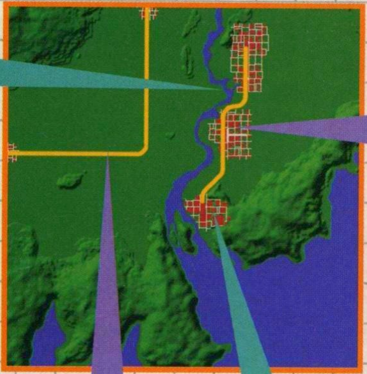


社長の手腕がますます問われるステージ3、4を攻略!!

STAGE 3

クリア条件 産業ポイントが6万ptを突破
新車両：特別車両2000系、西武2000系

中央の河をはさんでマップ右側には、産業がバランスよく発展している。そこで、右側に住む人たちの生活を、マップ左側にも広げていくことが、攻略のポイントになる。



POINT1 高架を利用して河を渡れ!!

まず、マップの左右にある初期配置路線をつなげることが、最初の目標。オススメは一篠駅を大型化してホームを増やし、そこから河を渡る方法だ。河は高架でしか渡ることができないので、駅を出てすぐに傾斜を作り、そこからカーブさせて、河を渡ろう。ちょうど、対岸の半島部分にさしかかる線路を延ばすことができるはずだ。



◀河を渡ったら駅を建設。工業を誘致しよう。

POINT2 大賀駅から路線を延長

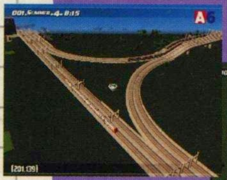
マップ右にある都市の、さらに右側にはかなり大きな平地が広がっている。これを利用しない手はないだろう。まず、大賀駅はホームが2本しかないので、駅舎を大型化する。新たにできたホームから、都市を迂回しつつマップ右に路線を延長していこう。この路線は、POINT4で紹介する貨物線にそって延長していくと、より効率的だぞ。





▲◀すでにある路線は、高架を使ってかわし、マップの右へ。

POINT3 両木～松の宮路線を強化!!



◀一篠駅から延長した路線は、松の宮駅へ乗り入れ。



▶初期配置の駅は、駅舎を大型化しよう。

マップ左の初期配置路線は、両木駅と松の宮駅の2つだけ。しかも単線なので、これを複線化して、新たに駅を4～5つ建設しよう。この路線に、POINT1で敷設した路線を合流させれば、マップ右の都市から人の流れを引き込むことができるぞ。あとは、この路線を中心にして、周囲の平野を発展させていこう。

POINT4 都市に沿って貨物線を敷こう!

マップ右の都市も、周囲の発展とともにまだまだ発展する。それに備えて、新崎駅近くに貨物駅を建設し、そこから都市にそって貨物線を敷設しよう。こうすれば、都市の発展だけでなく、資材を運び出すことで、工業地帯の発展をうながすこともできるのだ。



◀大型の貨物駅で、大量に生産される資材に備えよう。



▶貨物線は、土地が空いている都市の右側に敷設する。

STAGE 4

クリア条件 産業ポイントが7万ptを突破
新車両：731系、キハ201系、Re460

中央に河があるのはステージ3と同じ。しかし、山間部が多く、開発できるスペースが非常に少ない。限られたスペースを計画的に利用しよう。



POINT1 戸田原駅から右上に延長

戸田原駅周辺は、住宅と商業が中途半端に発展しているので、全体に住宅を誘致してしまおう。また、戸田原駅の右上には平地が広がっている。そこに駅を建設して工業を誘致すれば、戸田原駅周辺に住む人の働く場所ができ、住宅地の発展をうながすことができるぞ。新設した駅には、富倉駅からも路線を延ばすといいだろう。



◀山と山の間をうまくカーブさせよう。

POINT4 盆地を発展させる

高園駅の左上（座標で300.150くらい）には、ちょっとした平地がある。ここに、駅を3つ建設して、住宅、商業、工業を誘致すれば、産業ポイントを稼ぐことができる。少ない平地を有効に活用していこう。



▶大きな発展は期待できない。最後の手段だ。

POINT2 矢原駅の下に工業地帯を作る



▲写真のように、線路を延長していこう。

矢原駅の下にはスペースがあるので、路線を延長して工業地帯を作ろう。こうすれば、矢原駅周辺の住宅地を、さらに発展させることができるはずだ。また、このステージは資材不足におちいりやすい。貨物駅を設置して早めに資材を確保し、商業地などに運び出そう。POINT1で作った工業地帯も同様だ。



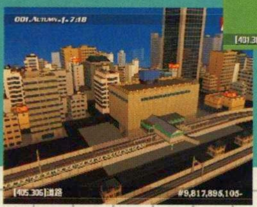
▲工業地帯を作った影響で、団地の建設ラッシュ。これでひと安心。

POINT3 誘致を上手に使って、都市を再開発しよう!

マップ右の都市は発展が停滞している。ここは思い切って、全体的に誘致をしなおして、再開発してみよう。まず、高園駅周辺に住宅地を、線路に囲まれた地域には商業を誘致する。また、高園駅～浦尾駅間に、駅を1つ新設するのもいいだろう。ただし、再開発の成果はすぐには現れないので、1度誘致したら、ある程度放置しておくこと。それでも発展が見られなければ、別の産業を誘致してみよう。



▲高園駅～浦尾駅に駅を新設するなら、写真の位置に。



◀ねばり強く待ったおかげで、みごとに商業地として発展。

ドラムマニア

PS2

今回の『d.m.』攻略では、エキスパートリアルの超難関フレーズを抜き出して徹底解説。

発売中 ETC	▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC2(52KB)、MT2(3人同時プレイ可)、専用コントローラ対応

PS 2版がでる前に、アーケードでエキスパートリアルをクリアできる人って、いったいどのくらい練習したんですかね？　トレーニングモードなんてないから、チップの配置やリズムを覚えるのが大変だろうし……お金だってかかったでしょう。私は今回の攻略のためにバリバリやり込んだ結果、アーケードでもエキスパートリアルをクリアできるレベルまで上達しました。ズルイですかね（笑）？　（マニアのゴー）←ヘボですな（編集）

『d.m.』攻略 第2回

最難関の大攻略!! エキスパートリアルを



攻略第２回となる今回は、プレイレベル選択画面でコマンドを入力すると出現する「エキスパートリアル」（出現させるためのコマンドはマニュアルに書いてある）の、最難関レベルの曲を徹底攻略。エキスパートリアルに出現する曲は、どれもノーマル、リアルとは比べものにならないほど難しい。今回の攻略を参考にしてマスターしよう。

◀クリアするには練習あるのみ！　最初はダメでもプレイを重ねていくうちに、必ず上達していくぞ。

記事内番号の見方



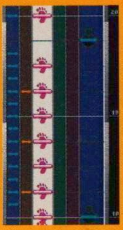
攻略記事内の番号は、上の各ドラムパッドに対応しています。なお、フレーズの番号はトレーニングモードで見ることが可能。

Eyes of kids ♪×6

簡単な曲だが、手は抜かないでプレイ！

●同時押しでリズムをとる

フレーズ18～19



ここは①を右手で叩いて、②を左手で叩く“逆手打ち”だと楽にクリアできる。⑥が入るところでリズムがどうしても狂ってしまう場合は、①②⑥の同時押しの部分を力強く叩いてリズムをとり直そう。

●パッドの移動打ちを練習

フレーズ25



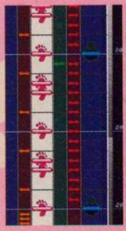
この曲の最難関フレーズ。ここの⑥は一定のタイミングで続くので、自然に押せるようにすること。3つ目の⑥のあとの④を右手で叩き、③③を左手右手と叩く。次の②②は左手だけで叩き、そのあと④を右手、③を左手で叩く。最後の同時押しは遅れないように！

Happy man ♪×10

とにかく連打と同時押しがポイント！

●手足の同時押しに注意

フレーズ28～29



④を右手で連打中に、左手で②、足で⑥を押していく。このフレーズの②と⑥は、必ず④との同時押しになる。特に④と⑥の、手と足による同時押しは、ズレてしまいがちなので注意しよう。

●手足交互の同時押し

フレーズ36



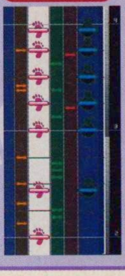
手足交互の同時押しが続くこのフレーズは、おそらくこの曲の最難関ポイント。①を右手で叩きつつ、左手で②を叩く“逆手打ち”だとやりやすい。また、①⑥の手足の同時押しのときにタイミングがズレてしまいがちなので、ここを繰り返し練習しよう。

WAZA ♪×10

ステージ3に登場するハイスピードでジャズ風の難曲。基本的なリズムはリアルと同じだが、バーの位置や数がかなり増えている。

●出だしの難関ポイント

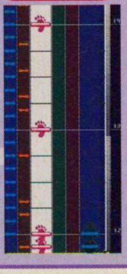
フレーズ2～3



最初の②を左手で叩いたあと、③、③を右手、左手の順で交互に叩く。次にくる②を左手で叩けば、あとに続くチップに対応しやすくなるぞ。フレーズ3では、②③の同時押しのあとの②に注意だ。

●覚えてしまえば簡単

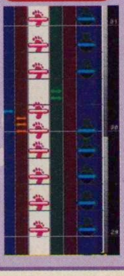
フレーズ12～13



①は左手、②は右手（逆手はやりにくい）で叩いていく。ここのフレーズは、まず叩く速度を覚えること。また、「①、②、①、②、①」と「①、②、①」の2つのパターンで考えると叩きやすいぞ。

●すばやい移動打ちだ！

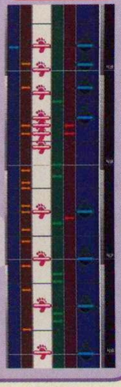
フレーズ29～30



フレーズ30にある②⑤⑥の同時押しのあとの②、②を左手、右手と叩いていき、次にくる①を左手で叩く。同時押しのあとの②は、ほぼ連打に近いスピードなので遅れないように注意しよう。

●ラストは連打に近い速度で！

フレーズ46～49



フレーズ47の②、②、③、④、②⑤⑥の部分は複雑にチップが並ぶ難所。②を2回左手で叩いたら③、④は右手で叩き、②⑤を左右の手で同時押し。ここも連打に近いスピードなのでタイミングが遅れないように注意。

壮絶！ ハイレベルな曲の３連コンボ!!

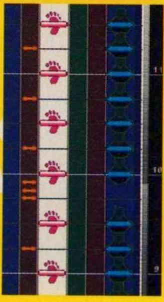
D.M.POWERFUL MIX ♪×10

この曲はエキスパートリアルのステージ１のみで選択可能な曲。３つの曲がメドレーで続く超ハードな曲なのだ！



Part1 Heaven is a '57 Metalic Gray

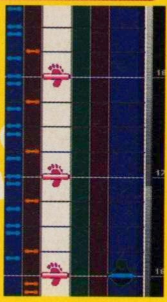
フレーズ9～11



●テンポを間違えなければOK！

②⑤や⑤⑥の同時押しが続くこのフレーズは、テンポさえ間違えなければ問題ないだろう。フレーズ９の最後の②、②、②は、最初の②を左手から始めて交互に叩けば、あとに続く⑤⑥の同時押しにつなげやすい。

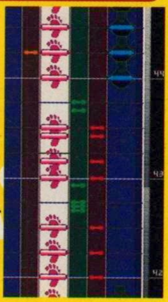
フレーズ16～18



●「タタッタタッ」と繰り返し

まず⑤⑥の同時押しのあと、①を左手、②を右手で叩く。次の①、①は最初の①を左手で叩き、次の①を右手で叩こう。このフレーズの①②、①①は「タタッタタッ」とテンポよく繰り返し叩いていけば楽勝。

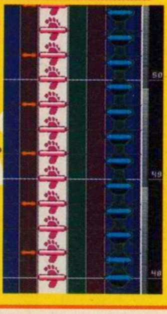
フレーズ42～44



●「あらよっと!」イキにプレイ!!

ここのフレーズは盆踊りの太鼓を叩く感じでリズミカルにプレイ（笑）。最初の④を左手からスタートすれば、あとに続くドラムを、スムーズに左右の手で交互に叩いていける。確実にマスターしておこう。

フレーズ48～50

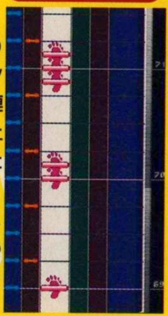


●同時押しにならないように注意

⑤、②⑥と、⑤、⑥の組み合わせが、交互に、しかもすばやく続くフレーズ。ここの⑤と⑥は、同時押しになってしまいがちなので注意すること。トレーニングモードで練習して、動きのリズムをつかもう。

Part2 Ultimate Power

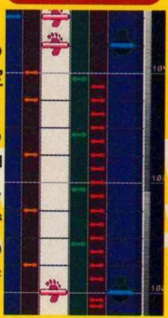
フレーズ69～71



●注意するのは⑥の連続押しのみ

このフレーズは⑥の入り方に注意すれば問題なくクリアできるだろう。⑥の連続押しは、足のかかとを上げた状態でつま先で押したほうがやりやすい。また、①、①②と叩いていくところは、逆手でプレイしてもOK。叩きやすいポジションでチャレンジしよう。

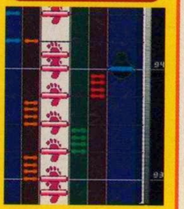
フレーズ102～103



●同時押しの部分に意識を集中だ

右手で④を連打している間に、左手で②、③を一定のタイミングで入れていく感じ。③と④はズレているが、②と④はつねに同時押しであることに注意。もし④を叩く連打のリズムがずれてしまった場合は、この②④の同時押しのところで修正していこう。

フレーズ93



●左右交互の連続押しを極めてプレイ！

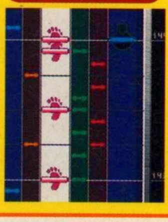
②②②②、③③③③、②②②②、④④④④と連続押しが続くフレーズ。各連続押しの最初のドラムを右手からスタートして、左右交互に叩いていけばプレイしやすいだろう。また、各連続押しの最初には⑥のバスドラムが入ることも忘れないように！

Part3 Depend on me

●曲のスピードに惑わされるな！

このフレーズはちょっと複雑。まず③、③を右手で叩いたあと、②④の同時押し。次の③を左手、④を右手で叩き、③③を左手で叩く。あとは右手の④から交互に②左手、④右手、③左手、⑤右手の順に叩いていく。左右の手のポジションの移動とドラムパッドの位置をよく覚えておかなければクリアは難しいぞ。

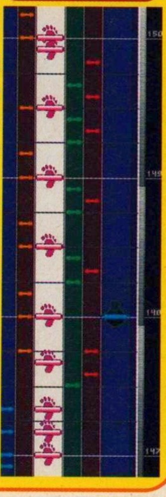
フレーズ143



●②は左手、③④⑤は右手でクリアしていこう

この曲のチップの配置は、ほぼリアルの内容と同じだが､フレーズ147の最後、連続３回①⑥の同時押しのあとに配置されたチップは、リアルの「Depend on me」には登場していないので、注意が必要だ。なお、ここに登場する、③④⑤のチップに対応したドラムはすべて右手で叩き、②を左手で叩いていくと、クリアしやすいぞ。

フレーズ147～149



godaMania

『d.m.』に関するお得な情報(？)をバーンと紹介

うっす。『d.m.』担当のゴーダです。ところで、セッション専用の曲にも、いい曲がありますね。ところが一度プレイしないと、ドラムソロでプレイできない。でも俺、一人で出現させる方法を編み出しました。今回は一匹狼必見ですぜ!!

オプションで音楽観賞

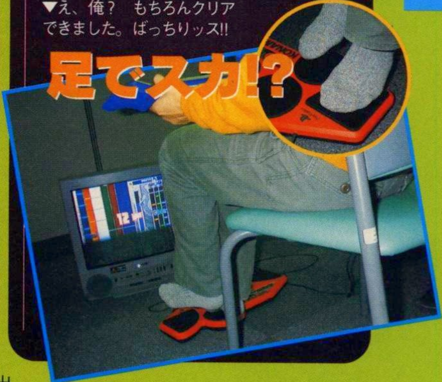
オプションのサウンド設定画面では、BGM、ドラム、ギターそれぞれの音量を設定可能。ドラム、ギターの音量を0にすればボーカルの入ったBGMの部分だけを聴くこともできるのだ。ぜひお試しあれ！



1人でセッション！

セッションで3曲目に登場する「Jet World」。これをドラムソロ(ギターはCOM)でプレイするのは爽快だ。でもフリープレイモードでプレイするためには、最低でもセッションをステージ2までクリアする必要がある。セッションができなくて(ロンリーな人とか…)、あきらめた人はいるかな？ そんな一匹狼野郎におすすめなのが「1人セッション」だ!! まずゲームレベルを1に、バスドラムをオートにする。ステージ1は「Cutie Pie」。ギターのみでクリアできるぞ。ステージ2は「Ska Ska No.1」を選択。①、②のドラムパッドのみを足で「踏み」つつ、ギターをプレイ。これでクリアを目指そう。きっとできる！ FIGHT!!

▼え、俺？ もちろんクリアできました。ばっちりッス!!



編集注：「godaMania」ですがゴーダは家で１人のとき、「Jet World」をプレイしたくてこの技（「１人でセッション」）を編み出したようです。しかも真夜中に。ギターをかき鳴らし、ドラムを踏むバカ……。なんか、悲しくなってきました。みんなは友だち同士でセッションしてくださいね。あんまり、おすすめできないし……何より、楽しくないだろ！ ゴーダさんよぉ!!

PS

夏色剣術小町

簡単なようで、かなり手強い！ ハッピーエンドを見るための完全ガイド、ここにスタート!!

発売中 SLG	▶¥6,800（初回限定版のみCD2枚組） ▶NECインターチャネル
	▶MC（3ブロック）

いや、このゲームかなり骨がありますよ。イベントを発生させる条件はいろいろとあるし、1キャラのイベント数も20程度と豊富だし…。もっと詳しく知りたい人は、右ページの下で紹介している「夏色剣術小町公式ビジュアルガイド」がいいらしいですよ。ゲームのビジュアルは全部掲載しているし、攻略もキャラ別、日付別と完璧。あと、新宿のヨドバシカメラ、ゲームミュージック館の電撃屋でテレカも発売中らしいし…。（宣伝ばかりのT）

合宿初日から3日目までのイベントをキャラ別に完全解説!!

このゲームで、イベントを発生させるためには、「移動先」「日時」「桂木館の練習場所」「女の子の好感度」「女の子の学校と合同練習をした回数」の5つの要素が関係してくる。イベントを発生させるためには、下の条件を整えて、その日時に、その場所へ行くこと。さらに、条件の中でも右で紹介している2つの要素には注意しよう。

POINT 1 自分の高校「桂木館高校」の練習場所をしっかり把握しておこう

自分の高校・桂木館高校の練習場所は、前日の夜の主将会のときに決定する。他校がどこで練習しているのかを考えて練習場所を決定しよう。



POINT 2 目当ての女の子の学校との合同練習した回数にも注意を払おう

女の子の学校と合同練習をした回数＝ＳＬＧポイントも重要な要素。イベントが発生しないときは、目当ての女の子の学校と一緒に練習をしてSLGポイントを稼ごう。



●キャラ別イベントガイド　合宿初日から3日目まではこれで完ペキ！●



早瀬 菜摘

序盤の菜摘関連のイベントは、親友であるさぎりの好感度にも影響されるので注意しよう。かといってさぎりの好感度を上げすぎると、さぎりのイベントが発生してしまい、菜摘のイベントが出ないこともあるぞ。

EVENT①：タオル

自分の気持ちを隠しきれない菜摘と鈍感な主人公。なんというか王道的なイベント。とりあえず後輩の忠告に素直に従った「ありがとう」を選択すると、菜摘の好感度がアップする。

日時　2日目午前、夕方、3日目の早朝の体育館
条件　桂木館高校だけで練習しているときに発生

EVENT②：舞ちゃん参る！

暴走する舞が、主人公に不意打ちを喰らわせるイベント。しかし、そのとき菜摘が主人公をかばい…。ここは菜摘に気遣う「大丈夫か」を選べば、好感度がアップする。

日時　3日目の夕方の河原
条件　桂木館高校だけで練習しているときに発生

EVENT③：アイツ

食後のひととき、ふと耳に入ってきた菜摘とさぎりのひそひそ話。ここは少々悪いと思っても、立ち聞きすると、好感度アップ。純情な菜摘の秘めた思いを垣間見ることができるイベント。

日時　2日目の夕食後
条件　なし

EVENT④：制服より似合うな

練習が休みなので、菜摘と一緒に外に散歩に行こうとするイベント。「じゃあ行こうか」→「制服より似合うな」→「今行くよ」と選択することで好感度が大幅にアップする。

日時　3日目の午後1、午後2、夕方の自室
条件　桂木館高校が休養中のときに発生する

EVENT⑤：なつみ

大混乱の食堂で、菜摘の危機に主人公が発した言葉とは？　ここでは、EVENT③で菜摘が話していたように、「なつみ!!」と呼ぶと一気に2人の仲が進展し始める。

日時　3日目の夕食時の食堂
条件　EVENT③をクリアし、菜摘の好感度が一定以上であれば自動発生

EVENT⑥：急転直下

イベント好きの佳乃子先輩の提案で肝試しをすることに。2人きりになった菜摘は思い切って!?　ここでは、好感度は下がるが、迷わず菜摘と組むこと。ハッピーエンドには必要な要素だ。

日時　3日目の夜のロビー
条件　EVENT⑤をクリアし、菜摘の好感度が一定以上

EVENT⑦：一緒にがんばりたいの

身体が弱い菜摘が、練習への参加を希望するイベント。彼女の身体を気遣うなら拒否するべきだが、ここでは「いいだろう」を選ぶこと。これも、ハッピーエンドのための条件だ。

日時　3日目の午前、午後1、午後2、夕方の夕立山、天音川
条件　桂木館高校のみで練習中。菜摘の好感度が一定以下の場合

EVENT⑧：過保護

水天館との合同練習中のイベント。マネージャーの仕事を懸命にこなそうとする菜摘は……。菜摘の気持ちを考えて、「さぎりをたしなめる」を選択するようにしよう。

日時　3日目の午後1、午後2のグラウンド
条件　桂木館と水天館が合同練習中に発生



神垣 葵

主人公の幼なじみで、剣道の師匠の孫娘。自分のことを、「ボク」と呼ぶ活発な女の子。金龍学園の剣道部副将を務める。

EVENT①：スキありっ！

練習が終わって休憩していると、背後から葵が不意打ち!!　それをかわした主人公に、彼女は子どもの頃にした約束の話をしてくるが…。「そんな昔のこと」を選ぶと好感度アップ。

日時　2日目の午後1の道場
条件　金龍学園が練習中（練習試合不可）

EVENT②：覚えてるじゃん

夕食の準備中に陽正が指を切り、それを見ていた葵が主人公の昔話を……。陽正と葵、それから主人公の微妙な関係がわかるイベント。特に選択は発生しない。

日時　2日目の夕食準備中
条件　「のぞいてみる」を選択すると自動発生

EVENT③：わがままが聞こえない

希が、菜摘や葵と一緒に花火を見にいこうと誘ってくるイベント。武道家にも、精神のゆとりは必要。ここは、「一緒に行く」を選択しよう。葵だけでなく、菜摘と希の好感度もアップするぞ。

日時　2日目の夜のロビー
条件　桂木館高校が休養中に発生

EVENT④：葵の問題

後輩を指導する葵の姿を目にした主人公は、子どもの頃とは違う葵の姿を見て……。ここは素直に「ちょっと変な感じがする」を選ぶと、葵の好感度がアップする。

日時　3日目の午前の道場、夕方の体育館
条件　金龍が練習中に、葵の好感度が一定以上

EVENT⑤：昔のように

EVENT④と続いているイベント。頼もしくなってきた葵と主人公の関係はどうなる？　ここでも、彼女が立派になったことを、素直に認めてあげよう。「副将らしくなった」を選択すること。

日時　3日目の夕方の体育館
条件　金龍が練習時に発生（練習試合不可）

EVENT⑥：ひとやすみ

練習が休みのときに、葵と希が話し込んでいるのを見て……。思わせぶりな葵の言葉は必見。ここは、「葵に話しかける」→「今度は誘ってくれよ」と選ぶと、葵の好感度が大幅にアップ。

日時　3日目の午後2の陽刀公園
条件　主人公が単独で行動しているとき



千堂さぎり

剣道の名門・水天館高校の剣道部主将を務める女の子。菜摘とは、幼なじみであり、親友でもあるらしい。

EVENT①：他愛もない

水天館の部員をたたきのめしているさぎり。そんなさぎりだが、主人公が話しかけると急に……。ここでは、「俺と一手やらないか？」を選択すると、さぎりの好感度が大幅にアップ。

日時　2日目の午前の道場
条件　なし

EVENT②：承知しないぞ

佳乃子に振り回される主人公に対して、さぎりがキレる!!　親友の思いを知る、さぎりの友情の深さがよくわかるイベント。「菜摘を手伝ってもらう」を選ぶと、さぎりの好感度がアップする。

日時　3日目の午後1、午後2のグラウンド、夕方の道場
条件　桂木館高校と水天館が合同練習中に発生

EVENT③：何で俺が謝るんだ

風呂場の入口で、偶然出会った主人公とさぎり。どうやら、さぎりは男湯に入っていたようだが……。もちろんここでは、「拾って持っていく」を選択しよう。好感度がアップするぞ。

日時　3日目の入浴後
条件　さぎりの好感度が一定以上で自動発生

EVENT④：菜摘とさぎり

水天館との合同練習後に、さぎりと菜摘がなにやら話をしている。よく見かける光景だが、話の中身は…。ここでは、「話しかける」→「さぎりに聞いてみる」と選択するのがベスト。

日時　2日目の午後1の体育館、午後2のグラウンド、夕方の屋内練習場
条件　桂木館高校と水天館が合同練習中に発生

EVENT⑤：希と一緒

早朝の食堂で、さぎりに料理を作ってもらおうとするイベント。ここは、さぎりの両面焼きをリクエストしよう。具体的には、「俺も好きなんだ」→「どうしても」と選択すると、好感度が大幅にアップ。

日時　3日目の早朝の食堂
条件　さぎりの好感度が一定以下で発生

CHECK：さぎりと菜摘の好感度は影響し合うぞ！

親友同士のさぎりと菜摘。このゲーム中には、2人が絡むイベントがかなり存在する。このとき、どちらのイベントになるかは、好感度の高いほうのキャラのイベントが発生するようになっている。そのために、さぎりのイベントを出そうとするときは、菜摘の好感度をあまり上げないようにしておくことが大切だ。



エトワール・ブランシェ

フランスから、国際交流の盛んな火村学園に留学にきている、脳天気な女の子。日本文化について何か勘違いしている。

EVENT①：サムライ志願

エトワールにコーチしてあげるイベント第1弾。主人公の真似をして素振りを始めるが、うまくいかない様子で……。「指導する」を選んで、エトワールの好感度をアップさせよう。

日時　2日目の午後2の体育館
条件　火村学園が練習中に発生

EVENT②：同じ眼差し

紫京の巫女姿を見て、感嘆の声を上げるエトワール。だが、無反応な紫京にしょげているらしい。しかし、意外に鋭い指摘を……。「気にするな」を選ぶと、エトワールの好感度アップ。

日時　3日目の午後1、午後2の道場
条件　火村学園が練習中に発生

EVENT③：コーチ

エトワールコーチイベント第2弾。妙な成り行きで、エトワールのコーチ役を頼まれる主人公。ここは、真剣な彼女に応えよう。「引き受ける」→「それならいい」と選択しよう。

日時　3日目の夜の河原
条件　単独行動時。ＳＬＧポイント3以上

EVENT④：チョンマゲ

主人公がエトワールにいたずらされる、コミカルな一幕。疲れて部屋で寝ている主人公が目を覚ましてみると……。「それはよかった」を選ぶと、エトワールの好感度アップ。

日時　3日目のすべての時間帯の自室
条件　桂木館が練習中に発生

EVENT⑤：キッチンバトル

3日目の夕食準備中に発生する。ここでの選択は「のぞいてみる」→「手伝う」とすれば、エトワールの好感度を上げることができる。また、これ以外の選択なら菜摘の好感度が上がるぞ。

日時　3日目の夕食準備中
条件　「のぞいてみる」を選択すると自動発生

EVENT⑥：3日目の夕食

エトワールのフランス仕込み(?)の料理の腕が、いかんなく発揮されるイベント。やっぱり、フランス料理は、日本人には合わないらしい。ここでは、特に選択は発生しない。

日時　3日目の夕食時
条件　なし



春日部 舞

去年のインターハイで、兄が主人公に負けたことで主人公を恨んでいる。主人公をつけ狙う、関西弁の元気な女の子。

EVENT①：お兄ちゃんの敵！

舞の襲撃イベント第1弾。動きそのものは鋭いのだが、足元の注意がおろそか……。「手を貸す」と舞の好感度アップ。じつはこのイベントは。エンディングに大きく影響しているぞ。

日時　2日目の午前、午後1、午後2の武蔵屋屋外
条件　なし

EVENT②：誤解

舞の襲撃イベント第2弾。例によって、ドジな彼女のリアクションが妙に微笑ましい。迎え撃ったりせずに、ソフトに話しかけること。「誤解だという」を選択しよう。

日時　3日目の早朝、午前の河原
条件　桂木館高校と一緒にいない

EVENT③：不器用なスパイ

明士学院との合同練習中に、こそこそとスパイ活動らしき行動をしている舞。ただ、どうもスパイには向いていないようで……。「声をかけてみる」を選えらぶと舞の好感度アップ。

日時　3日目の午後1の体育館
条件　桂木館高校と明士学院が合同練習中に発生(練習試合不可)

EVENT④：仔猫

舞の襲撃イベント第3弾。ただ、今度はその途中で仔猫が現れて……。「猫が好きなの？」→「わかったよ」と選んでそっとしておくこと。これで舞の好感度がグーンとアップ。

日時　2日目、3日目の夕方の陽刀公園
条件　主人公のみで単独行動しているとき

EVENT⑤：食事

思い悩む舞の姿が見られるイベント。ブラコン気味な自分について、考えるところがあるようだ。ここは、「後をつける」→「ムサシを呼ぶ」で、細かな気配りをしよう。

日時　2日目、3日目の夜の武蔵屋屋外
条件　主人公のみで単独行動しているとき

EVENT⑥：舞ちゃんメモ

舞のスパイ行動は、だんだんエスカレートしてきて……。まだまだ、舞の誤解が解けるのは先のようだ。「誰かいるのか？」を選ぶと、舞の好感度がアップする。

日時　3日目の早朝、午前、午後1、午後2の武蔵屋屋外
条件　なし



藤村 紫京

合宿地の近くの神社の娘で、代々伝わる小太刀の使い手。ただ、人と接するのが苦手で、ぶっきらぼうな態度を取る。

EVENT①：人違い

アッという間に、金龍学園の部員たちをたたき伏せた紫京。そのあとに、主人公に向かって「あなたが陽正か？」と問いかける……。ここは、「自己紹介する」を選んで好感度を上げよう。

日時　2日目の午後2の道場、午後2終了後の武蔵屋屋外
条件　なし

EVENT②：心の眼

小太刀の修業をしようとする紫京の跡をつけて、滝を発見する…。「見なかったことにする」→「しばらく待ってみる」→「なぜ、俺が陽正だと」→「自分に似ている」と選ぶと、好感度大幅アップ。

日時　3日目の夕方の神社
条件　なし

EVENT③：静寂の巫女①

いつもクールな表情しか見せない紫京が、子どもっぽい表情を見せるイベント。「お参りする」→「必勝祈願」の順に選ぶこと。このイベントは、ハッピーエンドには必須のイベントだ。

日時　2日目の夕方、夜の神社
条件　なし

EVENT④：静寂の巫女②

練習に励む紫京に、主人公は後ろからそっと近づいて……。紫京の実力をかいま見ることができるイベント。「不意打ちをしてみる」を選ぶと、紫京の好感度がアップする。

日時　3日目の早朝、午前の神社
条件　ＥＶＥＮＴ③が終了している

EVENT⑤：偶然

制服姿の紫京の姿が見られる、極めて貴重なイベント。紫京はスカートが好きではないらしいが、ここは「制服も似合うな」とほめること。ただし、エンディングには影響しないイベント。

日時　3日目の早朝、午前の陽刀公園
条件　なし

EVENT⑥：急転直下

紫京がお守りを落とし、それを届ける。紫京の部屋に招かれるというちょっとオイシイイベント。「届けにいく」→「それじゃあ、えんりょなく」と選んで、好感度をアップさせよう。

日時　3日目の夜の自室
条件　紫京の好感度が一定以上



宗方 佳乃子

主人公たちの2年先輩で、桂木館高校のＯＧ。剣道部とは関係がないのだが、何かと主人公たちにちょっかいを出す。

EVENT①：天災的来訪者

圧倒的なパワーを持って、佳乃子先輩が登場するイベント。EVENT④をこなしていると、メッセージが微妙に変わる。「簡単に紹介する」→「詳しく紹介する」を選ぶとも、佳乃子の好感度がアップ。

日時　3日目の昼食時
条件　なし

EVENT②：美術館は嫌いなの

社会勉強と称して、強引に主人公を引っ張り回す佳乃子先輩。しかし、なぜだか美術館が嫌いなようで……。「外へ付き合う」→「おいしいですか」と選ぶと、好感度が大幅アップ。

日時　3日目の午後1、午後2の自室
条件　桂木館高校が練習中に発生

EVENT③：おせっかい

夜の稽古に出かけようとした主人公は、その途中で佳乃子と遭遇。成り行き上佳乃子と一緒に稽古に向かうが……。「一緒に行きますか」を選択して、好感度をアップさせよう。

日時　3日目の夜のロビー
条件　主人公が単独で行動しているとき

EVENT④：招かれざる客

1人で駅前にやって来た主人公の目に飛び込んできたものは……。佳乃子を見つけたら、「声をかける」→「俺がおごります」を選ぶと、佳乃子の好感度は大幅にアップするぞ。

日時　3日目の午前の上陽刀駅
条件　主人公のみで単独行動しているとき

EVENT⑤：佳乃子先輩のお部屋

ちょっと訪ねただけなのに、なぜか始まる大勝負……。ここはあきらめて、「挑戦を受ける」か「トランプならやる」を選んで、佳乃子先輩につき合おう。佳乃子の好感度を稼ぐチャンスだ。

日時　3日目の夕方の佳乃子の部屋
条件　佳乃子の好感度が一定以下で発生

CHECK：佳乃子先輩ねらいなら、2日目に集中練習！

佳乃子先輩が登場するのは3日目。ということは、佳乃子先輩ねらいのプレイをするときには、2日目が完全にフリーで使えるのだ。そこで、この2日目にガンガン練習をして、パラメータアップをはかるのが、プレイの基本となる。あと、佳乃子先輩に接するときは、広い心で選択を選ぶこと。これでバッチリなはず。



「夏色剣術小町公式ビジュアルガイド」

発売日：4月7日　価格1200円　発行：メディアワークス　発売：角川書店

立ちグラフィックから、イベントビジュアルまで、ゲームに登場するキャラクターのビジュアルをすべて掲載！　攻略パートも、キャラクター別完全ガイドや、日付別イベントガイド、練習パート、試合パートの完全解説まで、『夏色剣術小町』のすべてを網羅した決定版！　発売日は、4月7日。価格は¥1,200(税別)。B5サイズ、全100ページのボリュームで登場するぞ。表紙を飾るのは、このビジュアルガイドのために、特別に描き起こされたオリジナルイラスト。236点ものビジュアルも、どうやったらすぐに見られるかがわかる解説付き。『夏色剣術小町』のすべてがわかる、究極の1冊を、ぜひキミのものにしよう。

攻略に困ったら、本誌とこのビジュアルガイドを参考にすれば必ずすべてのイベントを見ることができるハズだ。

電撃屋でテレカも発売!!



右の絵柄のテレカを、新宿ヨドバシカメラ内の電撃屋で発売中。価格は1枚¥1200（税別）。
第2弾も準備中。

プレゼント　右で紹介しているテレカを3名様にプレゼント。官製ハガキに住所・氏名・電話番号・小町テレカ希望と書いて、〒101-8305(株)メディアワークス　電撃PS編集部小町係まで。しめ切りは、4月7日(消印有効)。

PS2

劇空間プロ野球

さらなる完成度のアップを目指し、発売日が少し延びてしまった『劇空間』を先取り攻略!!

春予定 SPG	▶¥6,800　▶スクウェア
	▶MC2（132KB）、2P対戦可

数多くの野球ゲームをプレイしてきた私も、このリアルすぎる画面を見たとき「スゲー、これでプレイできるのか」と、マジでトリ肌がたちましたね。純粋にユーザーとして、このレベルでプレイできることに感謝したいです。ＰＳ２の初期のソフトでこのレベルだと、数年後の野球ゲームがどう進化するのか、今から期待で胸がふくらみます。プレイオンラインの配信を使って、毎日最新データをダウンロードできたりするのかなぁ。　（Ｈ・Ｏ）

打って守れる"プロ"になるための『劇空間』テクニック講座!!

リアルに作られているがゆえに、従来の野球ゲームとはプレイ感覚も攻略法も異なる『劇空間』。ここでは、ペナントレースを勝ち抜くための、対ＣＯＭ戦での攻撃と守備のテクニックを解説していくぞ。さらに対人戦での有効なテクニックも合わせて紹介していくので、ぜひプレイに役立てて、勝利をつかんでほしい。



◀選手や球の動きなどすべてがリアルだからこそ、『劇空間』には、他の野球ゲームにない駆け引きが生まれるのだ。

攻撃　打撃　走塁

このゲームでは、従来の野球ゲームのように、投手が投げるポイントが表示されない。よって、実際の野球のように、球の軌道や投手の配球を読む必要があるのだ。ここでは、２つのポイントに絞って攻略しよう。



◀どんなピッチャーもクセをつかめば、打ちくずしやすくなる。

攻撃コマンド一覧表

	動作	コマンド
打撃	打撃カーソルの移動	✚キー
	流し打ち(右打者)、引っ張り(左打者)	○ボタン
	ピッチャー返し	×ボタン
	引っ張り(右打者)、流し打ち(左打者)	□ボタン
	バント	△ボタン
走塁	塁の指定(ニュートラルは全走者)	✚キー
	進塁	L1ボタン
	帰塁	R1ボタン
	リード進む	L2ボタン
	リード戻る	R2ボタン

❶ 投手の配球を見極めろ!!

ＣＯＭの投手は、実際の選手と同じような配球をしてくる。まずは、相手投手をじっくり研究することから始めよう。例えば、最初の１イニングをフルカウントまで粘り、多投する球種やコースを見極めるのも１つの手だ。

❷ 投球のスキをつけ!!

選手データもリアルに再現されているため、投手の弱点なども、ゲームに反映されている。例えば、横浜の佐々木投手は盗塁が狙いやすいぞ。



◀けん制のモーションのスキが大きい佐々木投手。

▶ランナーがいたら、絶好の盗塁チャンス。積極的に狙おう!!

守備　投球　守備位置変更　捕球

ＣＯＭの打者も実際のデータをもとに、得意な打ち方（流し、引っ張り、ピッチャー返し）を使ってくる。例えば、巨人の松井選手などのパワーヒッターは、引っ張りやすいというように、各打者によって、特性があるのだ。ここでは守備側の立場で打者への配球のポイントや、それに合わせた捕球のテクニックなどを紹介していくぞ。

フライの表示の見分け方



◀フライになった球の位置は、サークルで表示される。青色のときは上昇中だ。

▶サークルが赤くなると、落下の合図。必死で飛びつけ。

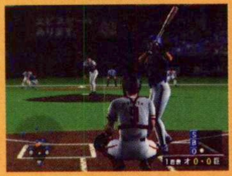
守備コマンド一覧表

	動作	コマンド
投球	球種のセレクト(利き腕により左右が逆になる)	✚キー
	投球コースの指定	○ボタン
	投げる	×ボタン
守備位置変更	全体の守備位置を左に移動	L1ボタン
	全体の守備位置を右に移動	L2ボタン
	中間守備(ニュートラル)	L2ボタン
	前進守備	R2ボタン
捕球	野手の移動	✚キー
	ジャンプ	L1ボタン
	ファインプレー	R1ボタン
	ファーストへ送球	○ボタン
	セカンドへ送球	△ボタン
	サードへ送球	□ボタン
	ホームへ送球	×ボタン

【投球】こまめに守備位置をシフト!!

❶ 打者の得意な打法を見極めよう

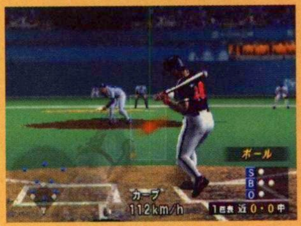
ＣＯＭは実際の選手のデータに基づき打ち分けてくる。そのため、打者のタイプに合わせて守備位置を変更していこう。鋭い打球が飛んでも、こうすれば捕球しやすくなるはずだ。



◀流し打ちのうまいイチローは、左シフトで対応。

❷ 同じ球種やコースを多投するな!!

ＣＯＭの打者は、同じ変化球、コースを投げ続けると、確実にクリーンヒットさせてくる。たまにボール球も交えながら、単調な攻めにならないように注意しよう。



◀内角、外角と緩急をつけて揺さぶる。ときには外してもいい。

【捕球】フライはファインプレーを使え!!

❶ 捕れないと思ったらすかさずR1!!

上で説明した通り、フライの位置はサークルで示される。捕球のコツはサークルに回り込みながら近づくこと。サークルが赤になったら、すぐに落ちてくるので注意しよう。また、間に合いそうにないときは、Ｒ１ボタンを押せばファインプレーでキャッチできるぞ。



▲積極的に使いたいファインプレー。リプレイもカッコいい!!

❷ 捕球前に投げる塁を先行入力!!

『劇空間』では、野手が捕球する前にあらかじめ投げる塁を指定できる。先行入力しておけば、タイムロスが少なくなり、アウトにできる確率も上がるぞ。ただ、捕球前にあせって他のボタンを押してしまうと、ランナーがいない塁に投げてしまうことになるので注意しよう。

対人戦の投打のテクニックを紹介!!

ここでは２Ｐ対戦時に役立つポイントを、打撃と投球に分けて紹介しよう。基本的な戦い方はＣＯＭ戦と同じ。いかに相手にプレッシャーをかけてミスを誘えるかが、２Ｐ対戦のポイントとなる。

① 打撃のポイント

２Ｐ対戦では、投手の投げるコースが、投げる直前まで黄色いポイントで表示される。よって、このポイントを軸に、相手投手の持ち球を考慮した微調整を加えれば打てるはずだ。



◀比較的、２Ｐ対戦は打撃戦になりやすい。

② 投球のポイント

２Ｐ対戦時での投球のコツは、投げる前にあまり黄色いポイントを動かさないこと。投げたらポイントを隠し、ストライクゾーンギリギリにグイッと動かせば、フェイントをかけられる。



◀パワーヒッターは、内角でつまらせよう。

PS2

ゴルフパラダイス

PS2初の本格派ゴルフゲームがついに登場！
「電撃オープン」の告知も見逃すな！

発売中	▶¥5,800	▶ティーアンドイーソフト
SPG	▶MC2(500KB)、MT2	

『遥かなるオーガスタ』をはじめとする、3Dゴルフシミュレーションシリーズで有名なティーアンドイーソフト。その最新作がついに登場した。今作にはキャラのパラメータをアップさせたり、高性能のギア（クラブやボールなど）を手に入れたりすることでマイキャラが成長していくストーリーモードがあるから、遊びごたえもバッチリ！　さらにはコース自動生成システムまで用意されているから、長い間楽しめること請け合いだ。（ウォルフ）

意外と気づかないスコアアップの秘けつを大公開!!

「残り距離とほぼ同じ飛距離のクラブを使って100%の力で打つ」とか「グリーン周りからは常にアプローチショットを使う」のが当たり前だと思っている人も多いはず。しかし、そんなところに意外な落とし穴があるものなのだ。下の4項目に注意してプレイしてみよう。きっとスコアがアップするはずだ。

オーバーパワーショット

パワーゲージの赤い部分でパワーを決定すると、設定されている最大飛距離を越えたショットを打つことができる。しかし、インパクトが難しくなるので、ミスショットしやすくなるという欠点もある。よほど自信がある人でもない限り、オーバーパワーショットは使わないようにしよう。少し大きめのクラブを90～95%くらいの力で打つのが基本だ。



アプローチショット

飛距離の微調整がしやすくなるアプローチショット。便利な機能なので、グリーン周りからショットするときは積極的に使おう。ただし、弾道も低くなってしまう点には注意すること。グリーン手前にマウンド（丘）などの障害物がある場合、そこにぶつかりやすくなってしまうからだ。グリーンが高台にある場合はノーマルショットを使った方が確実だ。



キャディー

フェアウェイ上ではあまり有効なアドバイスをしてくれないキャディーさん。でも、だからといって無視してしまうのも考えもの。とくにグリーン上では「もう少し左に打った方がいい」とか「弱めに打てばピッタリ」といった感じの役立つアドバイスをしてくれることがあるからだ。彼らの言葉に耳を傾けることで、スコアもアップするはずだぞ。



パラメータ

ストーリーモードで重要になってくるのがパラメータの設定。各パラメータを平均的に上げるのもいいけれど、序盤から好成績を残したいなら「飛距離」と「正確さ」を中心に上げていこう。腕に自信がない人も「正確さ」を上げればミスショットをしにくくなる。腕に自信がある人は「飛距離」を上げて、ロングホールでイーグルを狙いにいこう。



知っているとと役に立つミニ情報

1 ショットの早送り方法

ショット後に◎ボタンを押しっぱなしにすると、その間だけショットを少し早送りすることができる。最初のうちはじっくりと軌跡をチェックすることも大切だけど、慣れてきたらどんどん早送りしちゃおう。ちなみに、COMのショットも早送りできるのだ。



2 ショット方向はアナログ入力で…

ショット方向は✚キーの左右で決定するが、この操作はアナログ入力対応。少し押せば少しだけ、長く押しっぱなしにすればそれだけ一気に方向が変わる。知っておくと、フェアウェイの状況を確認したいときなどに便利だ。ただし方向を微調整する際は、細かく何度かに分けて入力したほうが使いやすい。

3 キャラカラーを変えるコマンド

複数プレイ時にしか登場しない2P～4Pカラーをノーマルモードで使う方法が判明。キャラクター選択画面でL1やR1ボタンを押すと、2P～4Pカラーが使えるようになるのだ。プレイヤー名の色が変わるので、その色で何Pカラーなのかチェックしよう。



▼ ゴルフパラダイス



豪華賞品をゲットしよう!! 「電撃オープン」開催!!

電撃PSが「電撃オープン」を開催します！　舞台となるのはコースの起伏が激しいうえに風が強く吹いているという電撃オリジナルの難コース。豪華な賞品を用意して待っていますので、腕に自信がある人もない人もぜひ参加してください。　待ってます!!

「電撃オープン」の出現条件は……!?

ストーリーモードでプロになる（プロテストに合格する）のが最低条件。その後、「ゴルフに出かける」で試合が表示されている画面（写真参照）で下のコマンドを入れると「電撃オープン」が出現するぞ。各コマンド間の入力受付時間は、1秒以内なので、すばやく入力しよう。



コマンド

L1、□、R1、□、L2、△、□、R2

■ルール

電撃オープン（全18ホール）でのスコアを競う。使用キャラクター、ギアは自由（自分でキャラメイクしたキャラも使用可）。順位は、以下のように決定する。

1. トータルスコア
2. スコアが同じ場合、トータルパット数（少ないほうが勝ち）
3. パット数も同じ場合、ニアピン（全ショートホール中、最もピンに近かった記録）
4. ニアピンも同じ場合、ドラコン（全ドラコンホール中、最も遠くに飛ばした記録）

応募は1人1通に限る。複数の応募があった場合、最もスコアが良いもの1通のみ有効。

■賞品

優勝／商品券5万円分、ポリタンエアマスコット、ポリタン携帯ストラップ
2位／商品券3万円分、ポリタンエアマスコット、ポリタン携帯ストラップ
3位／商品券2万円分、ポリタンエアマスコット、ポリタン携帯ストラップ
4～30位／ポリタンエアマスコット、ポリタン携帯ストラップ
ブービー賞／図書券5千円分、ポリタンエアマスコット、ポリタン携帯ストラップ
（ブービー賞は、スコアが2番目に悪かった人のなかから抽選で1名）

■応募方法

ハガキに、①トータルスコア　②プレイ後に表示されるスコアのパスワード　③郵便番号と住所　④氏名　⑤年齢　⑥職業（学年）　⑦電話番号を明記して下記のあて先まで。しめ切りは、5月25日（木）当日消印有効。

■あて先
〒101-8305　㈱メディアワークス　電撃PlayStation編集部　ゴルパラ「電撃OP」係





かりかり梅のベストセラー

ムラオカの梅しば

かりかりとしたシャープな歯ごたえ。しば漬け風味のまろやかな酸味。おなじみの味、ムラオカの「梅しば」は、手軽に食べられるスナック感覚のお漬物です。勉強やゲームの合間に、かりかり食べてリフレッシュしましょう。

梅しば&ごんじりを DPS読者にプレゼント！

このムラオカの「梅しば」と、下で紹介している「ごんじり」を、5袋ずつセットにして抽選で10名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記して、〒101-8305(株)メディアワークスDPS「梅しば&ごんじりプレゼント」係までご応募ください。しめ切りは4月13日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

CM情報1 新バージョン 梅しば TV-CM

TV-CMも放送されている「梅しば」。先日も新しいバージョンのCMがオンエアされていたので、目にした人も多いはず。ここでは見落とした人のために、その内容を少しだけ紹介します。

富士山編 日本の象徴である富士山を背景に、軽やかな舞いを披露する舞妓さんたち。特製の力士皿に盛られた「梅しば」が、見る人の食欲を誘います。いかにも日本らしく、いかにも「梅しば」らしいこのCM。かなり好評でした。





東京タワー編 今度は東京タワーを背景に踊る舞妓さんたち。今も昔も変わらない日本伝統の味わいをアピールします。実はこのCM、これから放送予定のバージョン。「梅しば」ファンは要チェックです。





CM情報2 CMソングは藤圭子 ごんじりTV-CM

寒干大根を独自の製法で漬け込んだ「ごんじり」。コクのある甘味と程よい酸味のしょうゆ味が好評です。ふるさとの味にこだわり続けるムラオカは、CMソングにあの藤圭子さんを起用。ほのぼのタッチのアニメーションで、その懐かしい味わいを伝えます。

自然の恵み編 お百姓さんたちが、お地蔵様に感謝の気持ちを込めて供えた伝統の味。それを今に伝えるのが「ごんじり」なのです。







寒干大根のしょうゆ漬けを1つ1つ丁寧にパッケージ。思わず手が出る美味しさです。


ARTDINK
A6
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう6
すごいところへ、来てしまった。
ここは夢と驚きにあふれる、都市という名のワンダー・ランド! 鉄道を敷き都市を創造する、
比類なきPlayStation®2 で最も胸高鳴るシミュレーションゲーム、「A列車で行こう6」。
想像力のその先へ、さぁ、出発です。
絶賛発売中 標準価格6,800円(税抜)
PlayStation®2
for PlayStation®2 COMING SOON
建設重機喧嘩バトル
ぶちギレ金剛!!
2000年5月発売予定
DVD ROM 標準価格6,800円(税抜)
高校野球部育成シミュレーション
栄冠は君に
甲子園への道
2000年夏発売予定
価格未定
© 2000 ARTDINK. All Rights Reserved.
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©ARTDINK. All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬 2-6 WBG マリブウエスト 21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク



ゲームショーでも手に入らないアイテム、
実はここで手に入ります。
http://www.digicube.co.jp/
スクウェア ミレニアム記念ゲームフォトセット(額装) ¥4,300
予約注文のみの限定販売品 4／30まで予約受付中
1／29に開催された「スクウェア ミレニアム」の展示会場で完売となり、来場者に大変なご迷惑をお掛けいたしました「FFVIII」「クロノクロス」他ゲームフォト7種類に、「FFVIII」の超レアフォト1枚を加えた計8種類を豪華な額に貼りこみ、永遠の記念となるセットとして期間限定販売を致します。「スクウェアミレニアム」の感動を保存できるようシリアルナンバー入りゴールドプレート付きの額装です。
※商品の配送は5月下旬を予定しております。
FINALFANTASY
メタルキャスト コレクションボックス ¥9,000
コールドキャスト FFV (シリアルナンバー入りカード封入予定) ¥3,000
コールドキャスト FFVI (シリアルナンバー入りカード封入予定) ¥3,000
スカーフ リノア編(左) スコール編(中) サイファー編(右) 各¥2,800
(左)トンベリ等身大ぬいぐるみ ¥70,000
(右)サボテンダー等身大ぬいぐるみ ¥60,000
FFVIII オリジナルバック ¥6,900
FFVIII シルバーネックレス・レザーストラップ (皮ひもネックレス) ¥12,000
FFVIII LIMITED SILVER RING ¥8,000
FFVIII シルバーネックレス RINOA's ¥13,000
FFVIII ホッケージャージ Men's Lady's ¥20,000
FFVIIIスコール仕様 レザーブルゾン&パンツ ¥88,000
BIOHAZARD
バイオ ZIPPO (ノーズアート) (革-茶) (革-赤) 各¥10,000
バイオ ウォッチ GSX100UMB U.B.C.S. (黒X黒) (シルバーXサンドベージュカーキ) (シルバーX黒) 各¥19,999
真・女神転生
J・フロストTシャツ (上) 真・女神転生オリジナルTシャツ [ネオサタン] (下) 各¥4,000
真・女神転生オリジナルTシャツ [エンジェル] (上) 真・女神転生オリジナルTシャツ [ヴィシュヌ] (下) 各¥4,000
チョコボ
チョコボの刺繍入りTシャツ サイズ:S,M ¥3,000
チョコボの携帯ストラップ ¥1,000
チョコボの飛び出すテレフォンカード ¥2,000
チョコボ&モーグリ・ドームマスコット(限定品) ¥1,500
VAGRANT STORY
VGS Zippo ストラップ付 ¥15,000
VGS Tシャツ フリーサイズ ¥2,900
VGS シルバーアンク ¥15,000
VGS キーチェーン ¥1,000
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
聖剣Tシャツ 白、黒 (Mサイズのみ) 各¥3,500
聖剣フォトフレーム ポリレジン製 ¥2,500
テレカ＋ファスナーアクセ 50度数のテレホンカード＋真鍮製ラビのセット ¥2,300
アンジェリーク
白い翼のメモワール～(上巻・下巻／VHS・DVD) 各6,800円
CHRONO CROSS
クロノクロス オルゴール コンプリートバージョン 作曲者:光田 康典氏の書き下ろしスコア付 ¥40,000
クロノクロス バンダナ・アクセサリーセット バンダナ&木製アクセサリー ¥4,000
クロノクロス Zippo Limitted Edtion (シリアルナンバー入り) ¥9,000
クロノ・クロス SUS (Original Model) SEIKO社製 限定1,000個シリアルナンバー入り ¥38,000
クロノ・クロス テレカ・キーチェーンセット ¥2,300
クロノ・クロス Tシャツ フリーサイズ ¥3,500
全87アイテム 124種類
©SQUARE ©CAPCOM ©ATLUS ©2000 KOEI CO.,Ltd.
※表示価格はすべて送料・税別となります。 ※数に限りがございますので、売り切れの際はご容赦ください。
上記の商品はホームページのほか、通話料無料のフリーフォンでもお求めいただけます。
0070-80-7080
受付時間:平日・土曜13:00～21:00／日曜・祝日10:00～18:00 (携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)
●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●商品価格、送料ともに消費税が別途必要です。●お届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。(地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株)城南店気付 大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。
株式会社デジキューブ 東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル7F 03-3444-5700(代)
DigiCube



ついにできたを。
KOEI
麻雀大会III
ミレニアムリーグ
こんな優美&ゴージャスな麻雀ゲームは、かつてなかった!
「麻雀博物館」全面協力
麻雀ビギナーからプロ級の麻雀ファンまで、思わず徹マン!!
絶賛発売中
PlayStation® 2版
東証一部上場記念
4,800円
発売記念
Wキャンペーン実施中!
テレビでおなじみ!
全自動麻雀卓[センチュリージュニア1]が当たる!!
おかげさまで、コーエーは3月1日、東証一部市場へ上場いたしました。
日頃の皆様のご愛顧にお応えし、プレイステーション2版ソフト「麻雀大会III ミレニアムリーグ」を記念特別価格とさせていただきます。
今後とも当社製品をご支援下さいますようよろしくお願い申し上げます。 株式会社コーエー 代表取締役社長 襟川 恵子
チャンス1
クイズに答えて全自動麻雀卓をもらおう!
右の問題の解答を官製葉書にご記入の上、応募先までお送りください。応募いただいた方の中から抽選で賞品が当たります。
問題
下の○に入る文字は何でしょうか?
麻雀大会○ミレニアムリーグ
賞品
全自動麻雀卓[センチュリージュニア1]…………1名様
持ち運び型麻雀セット……10名様 国際公式統一ルールブック……50名様
[応募締切]2000年4月28日(必着) [協力]株式会社マツオカメカトロニクス
[応募先]〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー「麻雀大会III ミレニアムリーグ」オープンキャンペーン係
チャンス2
「麻雀大会III ミレニアムリーグ」を買って、
プレミア度満点の豪華麻雀グッズをもらおう!
ソフトに同梱されているユーザーアンケート葉書をお送りください。応募いただいた方の中から抽選で賞品が当たります。
賞品
オリジナル金・銀チーチャ(起家)マーク
18金製(約40g)…5名様 純銀製(金と同型)…20名様
麻雀博物館オリジナル牌…10名様 麻雀博物館グッズセット…50名様
[応募締切]2000年4月28日(必着)
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
●麻雀の殿堂[麻雀博物館]にぜひご来館ください。
〒299-4502 千葉県夷隅郡岬町中原1-2 TEL.0470-87-8886
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


徳川か
『リアルタイム戦闘』
刻一刻と変わる戦況。
信頼する配下武将に命を下せ。
『攻撃』
大砲攻撃や伏兵による奇襲・・・
ここぞという時の戦況に応じて駆使せよ。
『運命』
時代に翻弄されながらも
乱世を生き抜く人間たちのドラマ──
決戦
KESSEN
おかげさまで、コーエーは3月1日、東証一部市場へ上場いたしました。
日頃の皆様のご愛顧にお応えし、プレイステーション2版ソフト「決戦」を記念特別価格とさせていただきます。今後とも当社製品をご支援下さいますようよろしくお願い申し上げます。 株式会社コーエー 代表取締役社長 襟川 恵子



ついにできたを。
KOEI
壮絶なる関ヶ原から400年――
今、戦国合戦の全てが甦る。
豊臣か
『エージェント技術』
人工生命研究の成果をプログラムに導入。
大軍勢の動きをリアルに表現。
『合戦』
大軍が激突しあう圧倒的迫力。
戦塵渦巻く合戦場の臨場感もあざやかに。
『戦略』
作戦や布陣が戦局を左右する。
合戦の前に知略を尽くせ。
"プレイステーション 2"が秘める真のパワーが、ここに爆発!
決戦
絶賛発売中
合戦エンタテインメント/プロデューサー シブサワ・コウ
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
PlayStation®2版
東証一部上場記念 6,800円
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
DVD ROM
●『決戦オリジナルサウンドトラック』(演奏:モスクワ・インターナショナル・シンフォニック・オーケストラ):価格2,500円(税込)・好評発売中 KECH-1167
●攻略本『決戦ワールドガイド』:本体1,200円・好評発売中/『決戦コンプリートガイド』:本体1,300円・3月下旬発売
([音楽総監督] 小六禮次郎 [演出アドバイザー] 片岡敬司 [歴史アドバイザー] 小和田哲男 [声優] 玄田哲章・森 功至・堀 秀行/八奈見乗児・野田圭一・屋良有作・阪 脩・郷里大輔・塩沢兼人・岸野幸正・掛川裕彦・江川央生・石川英郎/藤田淑子・西川宏美・小山茉美 他)
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを。
KOEI
競馬ゲームならコーエー!
新たに沸き上がる
感動とドラマ。
自分で育てた馬に騎乗できるのは
ウイニングポスト→ジーワンジョッキーだけ!
ウイニングポスト 4 プログラム2000
ウイニングポスト 4
ウイニングポスト 3 プログラム'98
ウイニングポスト 3
ジーワン ジョッキー 2000
ジーワン ジョッキー
※『ウイニングポスト 4 プログラム2000』及び『ウイニングポスト 4』を除く
『ジーワン ジョッキー』、『ジーワン ジョッキー 2000』のトライアルモードで『ウイニングポスト』シリーズの対戦データを使用可能!君の愛馬に騎乗できる!!
楽しい仕掛けがいっぱいの
新感覚エンタテインメントサイト!
アクセス、そしてクリック——新作ゲーム情報はもちろん、ゲームの無料ダウンロード、
インターネットショッピング、ファンのための掲示板サービス etc...あなたもゲームの都市に住んでみませんか。
GAME CITY
“ゲームシティ”誕生
http://www.gamecity.ne.jp/
東証一部上場記念
キャンペーン実施中!


ついにできたを。
KOEI
ネオロマンスゲーム
遙かなる時空の中で
イラスト/水野十子 ©白泉社
ルビー・パーティー5年間の軌跡を
イラスト満載の豪華スペシャルパッケージでお贈りします!
アンジェリークヒストリー
特製メモリーカードシールつき!
由羅カイリ先生描き下ろしイラストBOX仕様!
3/30発売
プレイステーション版 価格 12,000円
CD-ROMはすべてピクチャーレーベル♥
収録作品
アンジェリークSpecial/ふしぎの国のアンジェリーク
アンジェリークSpecial2/アンジェリーク デュエット
アンジェリーク ～天空の鎮魂歌～
※「ふしぎの国のアンジェリーク」以外のピクチャーレーベルは、各タイトルのプレミアムBOXのものと同じです。



綾なす想いは、いにしえの運命を超える。
あなたという存在をお守りすること・・・。
それが私にとって何より大切なのです。
この狂おしいほどの何かが私を空にしてしまう。
私は君の笑顔が気に入っているから、微笑んでいておくれ。
優しくしないでくれ。
優しくされると、胸が苦しくなる・・・。
・・・お前をぜったいに守りたい。
ルビー・パーティーが贈る、
ファンタジック恋愛絵巻!!!
雅なる「京」の都で展開する、恋と戦いのアドベンチャー
ひょんなことで異世界へ迷いこんでしまった女子高生・元宮あかね。
京にのびる鬼の魔手。龍神の神子であるあかねを守るため、8人の男性(八葉)が立ちあがる。
すべての女性ゲームファンのハートをときめかせる、甘くせつないラブロマンス。
声の出演 三木眞一郎/関智一/宮田幸季/高橋直純/石田彰/中原茂/保志総一朗
井上和彦/大谷育江/置鮎龍太郎/石井康嗣/川村万梨阿/桑島法子/浅川悠/川上とも子
☆月刊LaLa(白泉社)絶賛連載中! キャラクターデザインを手がけた水野十子先生による「遙かなる時空の中で」大好評連載中!
4月6日発売
プレイステーション版 価格6,800円
初回限定 遙かなる時空の中で プレミアムBOX 価格8,800円
全員分の差替文字盤がうれしい 『八葉オリジナルクロック』つき
さらに美麗ピクチャーレーベルで贈る豪華限定セット
東京ゲームショウ2000春に出展!
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
一般公開日:4月1日(土)・2日(日)10:00~17:00
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

カプコン マジでイケてる! 4大タイトル大特集!!



PS ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの



PS ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産



PS ガイアマスター ～神々のボードゲーム～



PS2 ストリートファイターEX3

この春はカプコンがめっちゃ熱い！だから緊急スペシャル総力特集!!

サンプルROMなどから、本誌はこの4タイトルが、いずれもスバラシィ～デキのゲームであることを確認した！ それぞれの魅力を読みまくれ!!

注目の



今回は待ちに待った戦闘システムの全貌をお届け！ シリーズでおなじみの「竜変身」をはじめ、新要素「コンボ」「竜召喚」を徹底紹介する!! 『ブレスⅣ』には、RPGファン絶対注目の画期的要素が満載なのだ。

システム1 コンボ攻撃

弱い魔法しかなくても キミが作ったキミだけの オリジナルコンボで 強敵を粉砕できる！

『ブレスⅣ』には、対戦格闘によく見られる〝コンボ〟の概念が存在する！ コンボとは、いくつもの技を連続してうまくつなげると、より大きなダメージを相手に与えることができるという〝連続技〟のこと。『ブレスⅣ』の戦闘におけるコンボも〝複数のキャラが特定の条件を満たした属性の魔法を連続してつなげていく〟ことで成立するぞ。ここでは、発動可能な２種類のコンボ攻撃（魔法）を徹底紹介だ!!

『ブレスⅣ』の4属性
火 風 水 土



▲コンボ発動の（技がつながった）瞬間！ 魔法の組み合わせでコンボの種類は変わるぞ。

この コンボゲージに要注目!!



コンボゲージには、攻撃がヒットした回数、与えた合計ダメージ、使用した魔法の属性などが表示される。コンボが成立するとヒット数のカウントが始まり、全攻撃データが表示されるのだ。つなげがいも大あり！

合成魔法

法則どおりに攻撃をつないで「重属魔法」を合成せよ！

合成魔法とは、属性の異なる魔法を合成することによって、複数の属性の効果を持った「重属魔法」を生み出せるというコンボ攻撃だ。下にある法則に基づいて、順番にその属性の魔法をつなげることで、驚異的な破壊力を持つ〝新魔法〟が発動されることになる。威力の弱い魔法でも、うまくつなげば一気に大ダメージを与えることができるぞ！ もちろん、右のほかにも種類は数多く存在するし、〝3連続〟も可能!! 未知の新魔法を作り出すことが、合成魔法の醍醐味なのだ。

合成魔法のつなげ方



THE BIG4 ARE... "BREATH OF FIREIV," "ROCKMAN DASH2,"

戦闘システムがついに明らかに!!

画期的なアイデアが豊富！ これが『ブレスⅣ』の究極バトルだ!!

「コンボ」そして「竜変身」も!!

シリーズを重ねるごとに洗練され、進化を遂げてきた『ブレス』の戦闘システム。これまでも、公開された画面写真から『ブレスⅣ』の戦闘を推測・検証してきたが、ついに今回、その詳細が判明!!「コンボ」「竜変身」「竜召喚」……戦闘の要となるこの3つのシステムから『ブレスⅣ』の新たな魅力を感じ取ろう！



▲これが「竜召喚」!? 『Ⅳ』の戦闘は、これまでとはひと味違う！

ブレス オブ ファイアⅣ BREATH OF FIRE うつろわざるもの

TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

PS	RPG	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	4月(予)	▶カプコン
				▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)	

火→風=メガ発動！

驚異の爆発力を持つ魔法へ!

火と風の魔法を順につなげると発動。1発目の火の魔法（上の写真）だけだと火力も弱いが、風の力を借りれば大爆発！ 灼熱の炎が敵を焼き尽くすのだ!!





▶目標となる敵を中心に、驚異的な大爆発が巻き起こる!!

風→水=バル発動！

4方向から雷が落ちる!

1発目の風の魔法（上）は弱めの竜巻が起こるだけ。そこに水の魔法をつなげると、強力な雷が発生！ 四方八方から敵全体に大ダメージを与える!!





▶感電して敵がマヒする追加効果があったりするかも……。

水→土=ストーム発動！

すさまじい嵐が吹き荒れる!

強烈な嵐を巻き起こす合成魔法。水属性の魔法は氷が降るだけ（上）。これに、土の魔法をつなげてコンボを発動させれば、大地を震わせるほどの大嵐が!!





▶そのあまりの激しさに、敵は身動き1つできない……。

土→火=グレイブ発動！

マグマの河が出現!?

1発目の土の魔法が大地を引き裂いたあと（上）に、火の魔法をつなげれば、灼熱のマグマの河が出現！ すべての敵を飲み込み、消滅させることだろう……。





▶割れた地面から、大量のマグマが噴出する!!

連続魔法

同じ属性の魔法をつなげていくことでヒット数の大幅アップが狙える!

連続魔法は、合成魔法とは対照的に同じ属性の魔法をつなげることによって発動するコンボ攻撃。同じ属性の魔法を連続で使うことで、その魔法が大幅に強化され、あとに使用した魔法のヒット数が増加するのだ。さらに、単体＆全体攻撃を組み合わせたり、合成魔法との合わせ技も可能!! つなげ方しだいで、多彩なコンボが繰り出せるってワケだ。

連続魔法のつなげ方

火	風	水	土
↓	↓	↓	↓
火	風	水	土

同じ属性の魔法をつなげれば…… コンボ成立!

火→火



▶2回連続でこのヒット数!! さらに火の魔法をつなげば?

水→水



◀地面から突き出した氷の結晶が敵を封じ込める!!

風→風



▲竜巻のような巨大な突風が巻き起こり、敵を次々と吹き飛ばす!!

土→土

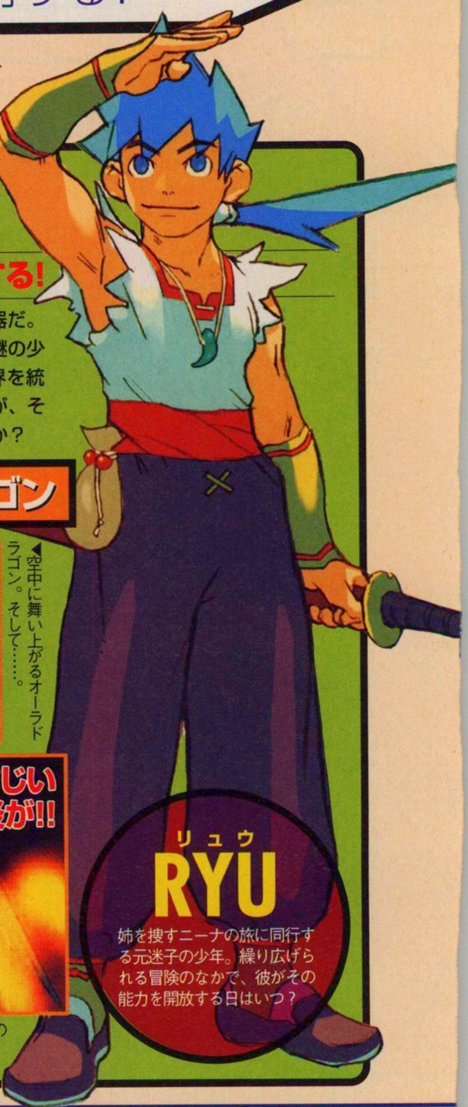


▶土魔法の強化版。まるで敵を飲み込むかのように、大地が崩れ始めた！

システム2 竜変身

2人の主人公、リュウとフォウルは〝竜覚〟によって竜に変身する!

シリーズの代名詞といっても過言ではない「竜変身」システム。『ブレスⅣ』の場合は、2人の主人公・リュウとフォウルが、秘めた力を開放させる〝竜覚〟と呼ばれる能力によって竜に変身するぞ! 変身できる竜のタイプは、じつにさまざまで、その種類や竜としての攻撃法「ドラゴンブレス」も、リュウとフォウルそれぞれで異なる。



まばゆい光の柱がリュウの力を解放!

体を包み込み、浮遊させる光の柱のなかで、苦痛に顔をゆがめるリュウ。そして神の化身のような姿に!!



竜覚! リュウの場合

光の主人公・リュウは火属性の竜に変身する!

リュウは、竜覚によって火の属性を持つ竜に変身することができる。下で紹介している2体を見ればわかるように、強大な破壊力を誇る炎のドラゴンブレスが武器だ。世界でも珍しい〝竜眼〟を持つ謎の少年リュウ。「竜眼を持つ者は世界を統一する」と言い伝えられているが、それは彼が持つ竜の力ゆえだろうか?

火の竜 オーラドラゴン



ドラゴンブレス放射!!

▲敵に向けて、放射系のブレスを吐き出した!!



◀空中に舞い上がるオーラドラゴン。そして……。

火の竜 ワイバーン



▲月の下、漆黒の空を飛行するワイバーン。2本の角が特徴だ。



▼ワイバーンの動きが止まり、攻撃態勢へ……。



すさまじい炎が!!

▲次の瞬間、口から爆炎が! この強力な炎で敵を焼き尽くすのだ!!

RYU (リュウ)

姉を捜すニーナの旅に同行する元迷子の少年。繰り広げられる冒険のなかで、彼がその能力を開放する日はいつ?

システム3 竜召喚

リュウのみ、さまざまな竜を召喚してその力を戦闘に使用することができる!

これまでのシリーズの竜は、あくまで変身することによって〝なる〟ものだった。だが『ブレスⅣ』では、新たに竜を〝召喚〟できることに!! 世界各地に出現する神秘の存在・竜を戦闘時に召喚し、強力な戦力として駆使できるのだ。ただし、この「竜召喚」が使えるのはリュウのみ(?)。ここでは、リュウが駆使する2体の竜の、大迫力の召喚シーンを見ていくぞ。



これは「竜召喚」シーン?

▲地面に描かれた魔方陣の中から、1体の竜が姿を現した!! これは、リュウが竜を召喚するとき、必ず行われる儀式なのだろうか?

海竜の召喚



海中を浮上する海竜…

▲水面に向かってゆっくりと浮上する海竜。一見すると巨大な貝の中に入っているようだが…。



▼ついにその姿を現した海竜! ド迫力のカメラアングルで登場シーンを演出するぞ。

CHECK!

リュウとフォウルはどのように〝竜覚〟に目覚めるのか!?

先にも説明したとおり、リュウとフォウルは竜覚によって竜に変身する。だが、リュウは最初から変身できるわけではなく、フォウルもまた、ゲーム序盤は変身できる竜が限られている。では、どのように変身できる竜の種類は増えるのか？　前作では「ドラゴンジーン」と呼ばれるアイテムを入手することで、新しい竜への変身が可能になった。今回も、そのようなアイテムが存在するのか？それとも……。竜召喚とともに、そのシステムが気になるところだ。



◀レベルが上がると、新しい竜に変身できるとか？



フォウルの場合

闇の主人公・フォウルは水属性の竜に変身する!

火属性のリュウに対し、フォウルは水の属性を持つ竜に変身することができる。数百年前、わずか一代で西大陸を統一し、フォウ帝国の初代皇帝として君臨したフォウル。当時、彼が持っていたという超常の力こそが、この竜覚だったのだ！　現世への復活を果たした彼は、その力で一体何を成そうというのだろうか？

フォウル FOU-LU

永き眠りから復活したフォウ帝国の初代皇帝。だが、すでに時代は変わり、自らが創った帝国から追われることに。

水の竜 サーペント


▶冷気をまといながら、上空へと飛び立つサーペント。その周りには、氷の結晶が舞う……。



▲これが絶対零度のブレス！　氷の結晶が敵の体に直撃!?

水の竜 スピリチュアル



▲青い炎のドラゴンブレスを放射!!　この攻撃を受けて生き残る敵はいないだろう……。


▲満月を背に、フォウルは白き竜・スピリチュアルへと変身して……。

竜覚!

青白い光に包まれてフォウルが覚醒!

神秘的な青い光の中で、自らの力を解放するフォウル。変身後のその姿は…リュウの変身後とウリ2つ!?



ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの

泥竜の召喚


▲泥の海に波が立ち始め、やがて大きな泥の柱が立ち上がった！　海の底から姿を見せようとしているのは……。


▲泥竜だ！　リュウの召喚に従って、分厚い泥の海面を突き破り、泥竜が姿を現したのだ！



▲その大きな瞳が敵をとらえたとき、水平線の向こうから巨大な津波が!!　そして……。



直撃コラム カプコンさんに聞きました! ブレス オブ ファイアIVのちょっとイイはなし…

「コンボ」には絶対にハマります！　おもろいです!!

プロデュース担当 竹下博信さん

「コンボ」は楽しいですよ。僕は10ヒットぐらいまでしかいきませんけど(笑)、うちには100ヒットとか出すスタッフもいます。つながる魔法を探してヒット数を上げていくことには、かなり熱くなっちゃうはずですよ。ぜひ、自分だけのオリジナルコンボを見つけ出してみてくださいね。

ゲームの全貌をついにキャッチ!!

フリーランニングRPG第2弾!! いよいよ完成間近!!

ROCKMAN® DASH2 エピソード2 大いなる遺産



物語重視の展開の中に「思わずクスッ！」となるようなコミカルエッセンスをブレンドした魅力満点の最新作『DASH2』。今回はこれまでの情報を総ざらいして紹介するぞ！

システム&登場キャラ&ストーリーまるごと大公開!!

この春のイチオシ作品『DASH２』の全貌をついにキャッチ！　これまでに紹介した情報とあわせ、システム、登場キャラ、さらにゲーム中盤までの物語にも迫っていこう。



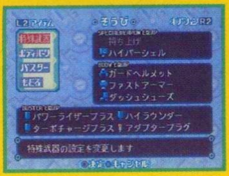
PS	A・RPG	ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産	4/20(予)	▶カプコン
				▶¥5,800
				▶MC(1ブロック) DS(AC対応)

システムあれこれ　覚えておきたい重要システムをピックアップ!!

フィールドや遺跡にはリーバード（遺跡の番人）や空賊たちが待ち構えている。それらの邪魔者と戦う際に役立つ戦闘関連の重要システムをピックアップ。

■装備品は大きく分けて3種類

ロックは左手に装着されているロックバスターの強化パーツ、身を守るためのボディパーツ（３種類）、さらに多種多様の特殊武器が装備できる。装備を怠ると思わぬ苦戦を強いられることになるので、遺跡などに入る直前に万全に整えておくのがよさそうだ。



▲装備関連のシステムも親切設計で装備品も一目瞭然。

特殊武器

遺跡などで入手したアイテムや設計図をもとに、ロールが開発してくれる武器。たくさんの種類があり、その効果や用途はさまざま。



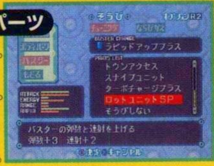
ボディパーツ

ヘルメット、アーマー、シューズに区分されていて、それぞれ種類も豊富。主にジャンク屋で購入できるぞ。今回はシューズが攻略のカギになりそう。



ロックバスターのパーツ

ジャンク屋で購入可能。装備するとロックバスターの性能がアップするぞ。パーツは最高３つまで装備可能。どう組み合わせるかがポイントになるぞ。



■ロックオン時の照準の色に注目!!

周囲に敵がいるときにＲ２ボタンを押すと、マーカーが表示され、その敵をロックオンする。このマーカーの色は、装備している武器の射程距離で変化するようになっているぞ。詳細は下で解説しているので要チェックだ！



赤色

◀攻撃が当たらない距離の場合、マーカーは赤色。武器変更か接近せよ。



黄色

▶攻撃が当たる距離なら黄色。これを確認しながら攻撃するのがキホン。

システムチェック　状態異常にご用心!!

新たに毒やマヒのような状態異常に相当する特殊ダメージがあることが判明。これらを受けると大ピンチになるはず。状態攻撃を仕掛けてくる敵は、把握しておきたいところだ。



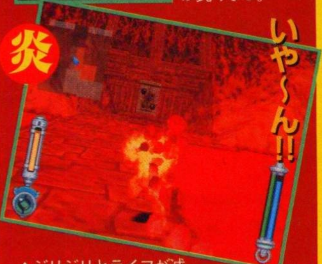
◀ステータス画面右に表示されるぞ。



▲サビかな？　とにかく弾が撃てなくなってしまう！



◀電撃を浴びると体がシビれて動きが鈍くなる。



▲ジリジリとライフが減少していく。絶対に回避したい状態だ。

■ディフレクター（お金）を集めよう

敵を倒すと飛び散る!!



▶バーンと飛び散り、一定時間が経過すると消えてしまう。大急ぎで近づき、残らず拾っちゃおう。

リーバードを倒すと、爆発と同時にたくさんのアイテムが放出される。これらのアイテムは接近すれば入手できるぞ。入手できるアイテムは、右に紹介した３種類。ただし何が放出されるかはランダムのようなので、特定のアイテムだけを狙って……というのは難しそうだ。



ディフレクター

◀この世界のお金と同等の価値を持つ貴重な鉱石。大きさや色で価値が異なる。



ライフエネルギーキューブ

◀入手するとライフエネルギーが回復する。最優先で入手すべきアイテムになる。



武器エネルギーキューブ

◀入手すると特殊武器のエネルギーが回復する。こちらも逃さずゲットだ。

登場キャラクター ストーリーに深く関わってきそうなキャラたちを紹介だ!!

物語のカギを握る重要人物から、ハードな戦いをコミカルに演出してくれる愉快な敵たちまで、主要キャラたちをまとめて紹介！　それぞれの目的についても解説していくぞ。

■封印のカギを求め、各地で大奮闘!

〝大いなる遺産〟を手に入れるには４つの〝封印のカギ〟が必要！　ミュラーからそのことを知らされた主人公のロックは、ロール、データとともにカギの捜索を開始する。はたして彼らの行く手には何が待っているのか…。



ロック・ヴォルナット

まだ赤ん坊の頃、とある遺跡でバレルに発見され、育てられた少年。冒険好きで好奇心旺盛！　どんな困難にも立ち向かっていきそうなタイプだ。遺跡に入って作業をするダイバーを担当していて、ロールのナビゲートを頼りにディフレクターを捜索する。本作では彼の出生の秘密も明かされるらしいが……。

フラッター号



▶ロールが整備や操縦を担当する飛空艇。内部にはロックたちの部屋や風呂もある。



ロール・キャスケット

バレルの孫娘。行方不明の両親を捜す唯一の手がかり〝大いなる遺産〟を求め、ロックとともに各地の遺跡を回っている。



◀特殊武器の開発や強化はロールの担当なのだ。

■カギの捜索をロックに依頼

禁断の地でセラとジジを保護したミュラーは〝封印のカギ〟のことを知る。だが空賊から彼らを守りながらカギを探すのは無理と考え、ロックたちに捜索を依頼。

バレル・キャスケット



ミュラーの旧友で今回の捜索活動に協力している。



ミュラー

遺産の捜索に積極的な人物。若い頃はバレルと各地の遺跡を冒険して回っていたらしい。

■カギと〝大いなる遺産〟にくわしい謎の２人

禁断の地でロックに発見され、ミュラーの飛空艇サルファーボトムに保護された謎の２人。遺産に関してくわしいようだが…。



セラ(女)

どことなく神秘的な雰囲気を漂わせる無口な少女。サルファーボトム内で会える。

ジジ(男)

セラの従者のようだが詳細は不明。知的な面もちで計算高そう。信じていいのだろうか!?



◀カギのことを説明するジジ。

■〝大いなる遺産〟を狙う空賊たち

お宝のニオイを嗅ぎつけた空賊たちは、お互いに協力し合うという協定を結び、なんと空賊同盟を結成！　一致団結してカギの捜索を開始するのだ。それぞれロックの行く手に現れ、思いもよらぬ戦法で戦いを挑んでくるぞ。



▶変装してサルファーボトムに潜入していた空賊たち。

グライド



▶女性の言葉遣いで話すグライド一家のボス。空中戦を得意としている手強い相手だ。

ボーラ



▶気ままで自由奔放な性格の人物。〝忍術〟のような技を使い、突然消えたり現れたりする。

ティーゼル・ボーン



▶ボーン三兄妹の長兄で一家のリーダー。デパートを経営しているが大赤字らしい。

シタッパー



▶グライド一家の戦闘員。人数は不明。ずる賢くて根に持つタイプ。「クケッ！」が口癖だ。

バンコスカス



▶全身を鉄の鎧で覆っている大男。体内に隠している多数の武器で戦いを挑んでくる。

コブン



▶ボーン一家の戦闘員。蹴ったり、持ち上げたり、投げたりして可愛がってあげよう。



トロン・ボーン

ボーン一家の長女。近頃ますますロックのことが気になってるみたい。ついに告白もあったり？　恋の行方にも期待だ。

■遺産の番人!?　影で暗躍する人々

サルファーボトムに潜入していたマチルダは〝大いなる遺産〟を大いなる災いと呼び、ミュラーに捜索をやめろと警告！　サルファーボトムに攻撃を加える。はたして彼らの正体とは……。



▲捜索の中断を訴える理由も気になるところだが……



ユーナ

禁断の地でドロップシップの中から発見された少女。眠ったまま起きようとはしない。



ガガ

ユーナを護る青年。活発で強そうなイメージだが、もしや実際に戦うような場面もある!?



マチルダ

リーバードに乗って攻撃してくるなど、人間業とは思えない行動力を持つ女性。ロールの母親に似てるらしいけど……。

キャラクターチェック　おさるのデータは神出鬼没!

フラッター号の中はもちろん、データはフィールドや遺跡にも現れるぞ。どうやって先回りするのかは秘密!?





▲会話をすればライフの回復やデータのセーブなどができるのだ。

●予習をして登場キャラたちの過去を探っておこう!

ロックや空賊たちのことをもっと深く知りたいのなら、好評発売中の『DASH』シリーズの２作品をチェックだ。そうすれば『DASH２』が、通常の100倍くらい(？)楽しく遊べるようになるはず。

ロックマンDASH



▲本作ではボーン一家との激闘が展開。トロンとの出会いの場面も注目。

トロンにコブン



▲闇金融ロースー一家の雇われ空賊としてグライドとシタッパーが登場。

オープニングミッションから中盤ミッションまで!

ゲーム中盤までのストーリーを紹介!

オープニングデモからゲーム中盤で訪れることになるヨーションカの遺跡までを大追跡! ストーリーはもちろん、各地で展開する空賊たちとのバトルもバッチリ紹介するぞ。さらに"TOWNガイド"ではヨーションカの街の施設、"ミニゲームガイド"では免許試験と同時に、初公開の漢字検定試験もフォローだ。

サルファーボトムで事件が発生!

禁断の地に向かうサルファーボトムに緊急事態発生。マチルダの乗ったリーバードの攻撃を受け墜落したのだ。そのTV中継を見ていたロールは、母に似たその女性に会うためロックとともに旅立つ。



◀ミュラーに警告を発する謎の女性。ロールの母親!?

オープニングミッション

フラッター号でボヤ騒ぎ!

禁断の地を目指して航行中のフラッター号で火災が発生! 最初のミッションでは燃え広がる炎を消火し、キッチンに閉じ込められているデータを救出するのが目的。ここでは消化剤を噴射する特殊武器が使用可能になる。炎に触れるとダメージを受けるぞ。



▶ゲームを始めて最初に体験するミッションだ。



▲炎に包まれたデータが大暴れ! ロックに突撃してくるのだ。

■家具を補充すると良いことが!?

オープニングミッション後にロールと話すと、家具が燃えちゃったから新しいの買いたいけど……と持ちかけられる。ここで了解すると居間などに新しい家具が補充されるぞ。さらにいろいろといいことも! お金と相談して実行だ。



▲けっこう高価だったりする。どうしようかなぁ〜。

ドロップシップの材料を求め……

ヨーションカ・街&廃坑

禁断の地に行くにはドロップシップと呼ばれる降下艇が必要らしい。それを製作するための材料を求め、一旦ヨーションカの街に立ち寄る。だがその街の廃坑でジョーという男と会い、彼からドロップシップを譲られることになるのだった。ロールはジョーのことを、どこかで会ったことがあると語るが……?





▲街で暮らす謎の男性でドロップシップを持っていた。廃坑でケガをしたようだ。何か言いたげな様子だが…。

ドロップシップで禁断の地へ……

禁断の地・雪原

ドロップシップを使って禁断の地へ降り立ったロックは、さっそく墜落したサルファーボトムの探索を開始する。だがそこで謎の物体に遭遇。その中からは、なんとセラとジジが現れるのだった。



▲リーバードが続々と出現!



▶空中に浮かぶ物体の中から人が現れる!

1つ目の封印のカギを探して降り立つ

マンダ島・ポクテ村の遺跡ドーム

ミュラーから"封印のカギ"の捜索を依頼されたロックは、ポクテ村の遺跡ドームに向かう。だがその途中でボーン一家のトロンと遭遇。トロンはある作戦でロックの戦意を喪失させようとするのだった。その作戦は……っと、それに関しては遊んでみてのお楽しみ! ここではTVの音量を上げてみてね。





▲トロンの作戦にはプレイヤーも動揺するハズ。思わぬダメージを受けることになるだろう。

■遺跡ドームの中でボーラと対決!!

ヤクト・クラベを撃破したロックは、いよいよ1つ目のカギが眠る遺跡ドームの中に足を踏み入れる。だが数々のトラップを解除して奥へと急ぐロックの前に、今度はボーラが現れる。ボーラは姿を消す技を使いつつ、右手の剣と左手のハサミで襲ってくるぞ。姿が消えているあいだはロックオンもできないので超厄介! かなりの強敵になりそうだ。ボーラを倒し、最深部でカギを入手すれば目的達成となる。



▲行く手を阻むトラップも多種多様。ロールのアドバイスに耳を傾けよう。



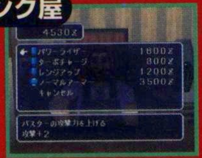
▶ボーラとの対決! 姿を現したときが攻撃のチャンスになるだろう。でもいつ現れる!?

TOWNガイド

ヨーションカの街をちょっとお散歩

最初に訪れることになるヨーションカの街の施設を紹介だ。ここにはジャンク屋や雑貨屋のほか、郵便局、教会、バーなどたくさんの施設があるぞ。そのほか意味深な女神像や『DASH』でおなじみ(?)の空き缶、さらにアヒル、バケツなど蹴ったり持ったりできる小物も充実! かなり探索しがいのある街なのだ。

ジャンク屋



▶パーツ類は計画的に購入していきたい。

雑貨屋



◀これらは何に使うのか? とりあえず買い!

ディグアウターズギルド

教会の中にあるディグアウターズギルドのヨーションカ支部。テストをパスしてランクアップを目指そう。

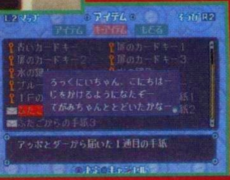


▲ロックの初期免許はB。1回目のテストをパスすればA級免許がもらえる。

郵便局

ある条件を満たすとイベントで関わった人物からの手紙が、この街の郵便局に届くようになるぞ。ストーリーの節目に立ち寄るようにして、こまめにチェックかな。





▲▶受け取った手紙はアイテムとして調べれば参照できるぞ。

●さらに謎もあったり……

街の中にもいろ〜んな秘密が隠されていそう。調べたり、蹴ったり、持ち上げたりして探索してみよう!





◀▲女神像よりも気になるのがアヒル。蹴ってみよう。

5 グライドー家から街を守れ!

ニーノ島・ルミノアの街

ミュラーにカギを届け、次の目的地のニーノ島に向かうと、イベントでフラッター号は撃墜されてしまう。島の住人から話を聞いてみると、空賊に悩まされていて間違えて撃墜してしまったことが判明。また遺跡への道も空賊を退治しないと開けられないことが明らかになる。空賊を退治するためロックも協力することになり……。



▲ニーノ島の長老から謝罪される。島はグライドー一家に狙われているらしい。


▶シタッパーを使い島の制圧を開始するグライドー家。一匹残らず撃破だ。

6 グライドー家の本拠地へ殴り込み!

カルバニア島・グライド要塞

グライドー家の本拠地がカルバニア島にあると知ったロックたちは島に向かう。そこでロックは幼い双子の兄弟とともに、グライドー家にさらわれた彼らの姉、シューを救出するべく奮闘する。



▲救出作戦は正面突破! はたして無事にシューを助け出すことができるかな?



▼姉を救出するため2人はロックに助けを求めてくる。協力してあげよう。

◀アッポとダーの姉。グライド要塞の最深部で待ってるぞ。

7 いよいよ遺跡へダイブ!

ニーノ島・地下遺跡

グライド要塞が撃破されたことを知ったニーノ島の長老は、地下遺跡へと続く扉を開けてくれる。この島にもジャンク屋があるので、装備を整えることができるぞ。この遺跡にはスイッチを押すと水で満たされるエリアがあるのだ。動きの鈍る水中での戦いは困難を極める! どう対処する!?

◆水中での戦いになる!


▲水の中では魚型リーバードのほうが断然有利。この状況での戦いは、ちょっと苦戦するかも。

8 ボーン一家が占領している街を解放!

サウル・カダ島・キモトマの街

カギをミュラーに届けると次の目的地がサウル・カダ島ということが明らかになる。でも街はすでにボーン一家に占領されているらしい。まずは街を解放するため、ロックは市街地に突入する。市街地にはコブンとティーゼルが待ち構えているぞ。ティーゼルは砂の中を突き進む大型メカで襲いかかってくるのだ。ティーゼルを倒して遺跡に侵入すると再びトロンと遭遇する。だがここではトロンと協力!? 行く手を阻むトラップを解除することになるのだ。


コブンを倒して突き進め!


ティーゼルと対決
◀砂の中を進みつつ、ときどき顔を出して攻撃してくる。狙うならそこがチャンスかな。


遺跡へ
◀遺跡は灼熱の溶岩洞窟につながっているぞ。出現するリーバードも強敵ばかりなのだ。


▲最後はトロンのメカと対決! コブンたちも爆弾を投げて攻撃してきて、ロックを苦しめるのだ。

9 再びヨーションカで大激闘!

ヨーションカ・遺跡

なんとここへきて空賊同盟の動きが活発化! ついに団結して襲いかかってきたのだ。その作戦は、列車に取り付けた巨大砲塔で街を攻撃するというもの。これを阻止するべく、ロックもジョーから託された列車で迎撃に出発する。はたして勝負の結果は……、そして最後のカギは誰の手に!?



▼こんなときのためにジョーは装甲列車を用意していた。スゴイ!


コブンミサイルで攻撃!?
◀ボーン一家のミサイル攻撃に仰天! 1つ持って帰りたい気も!?

ミニゲームガイド 2つのミニゲームを紹介!

ゲーム中にはいつでもチャレンジできるミニゲームが多数用意されている。その中の2つを紹介するぞ。やり込み要素もバッチリなので気長に楽しめそうだ。

ディグアウター免許試験

試験は無料で何度でも挑戦可能。規定時間内に敵を倒し、ダンジョンから脱出すれば合格! 1ランク上の免許がもらえるぞ。


▶免許はB→A→Sとランクアップする。挑戦してみよう。



◀決められた装備で挑戦することになるので、テクニックだけが問われる試験になっているのだ。

◆上級免許を持ってないと……



▶入ることすら許されない場所も。ウデを磨いて最上級免許を獲得だ!

漢字検定

キレイなオネーさんがナビゲートしてくれる漢字検定も魅力たっぷり。漢字の読み方や意味などを問う問題に対し、その答えを選んでいくことになるぞ。そして規定の問題数をクリアすると、さまざまなアイテムがもらえるのだ。こちらもハマりそう。



◀村の村長で検定官の女性。コレは失敗を誘う甘い罠!?



▶読み方、意味、へん、つくりを問う問題などが用意されてるぞ。

ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産

直撃コラム カプコンさんに聞きました! ロックマンDASH2のちょっとイイはなし…

新要素&魅力がてんこ盛りのスゴイゲームなんです!

ディレクター 河野禎則さん

「大いなる遺産」の封印を解くと言われる鍵を巡り数々の島を舞台にロック、空賊たちが入り乱れての大冒険! なんと今回は、ロールちゃんと一緒にディグアウトが!? そして免許試験や盛り沢山のミニゲーム、さらにフィールド&ダンジョンは前作をはるかに上回るボリュームだ!!

噂の大盛り上がりボードゲームのやり込める魅力を大紹介!!

ガイアマスター 神々のボードゲーム

GAIAMASTER



絶対ハマれるTBLの決定版!

それぞれに特殊な能力を持つ、個性豊かなキャラクターたちが繰り広げる熱きTBL登場！『ガイアマスター』のやり込み情報を一気に公開だ！

PS / TBL	ガイアマスター ～神々のボードゲーム～	4/13	▶カプコン ▶¥4,800
			▶MC（2ブロック）、DS（AC非対応）、MT、4P対戦可

『ガイア』を熱くさせる2つの要素が判明！

２つのダイスを振ってマス目を回り、自分の土地を増やして総資産（土地と所持金の合計）を競うＴＢＬ『ガイアマスター』。このゲームは、ファンタジックな世界で展開する『モノポリー』のようなゲームだ。しかし、カードを使った戦闘のかけひきや、読み合いがめちゃくちゃアツイまったく新しいタイプのＴＢＬなのだ。発売も間近に迫った今回は、まず新たに判明した２つの要素から紹介していこう！



▲これまでのボードゲームとはひと味もふた味も違う、練り込まれたシステムが魅力！

判明1 モードは全部で5種類！

モードを大きく分けると、１人でもハマりまくりの「ストーリーモード」と、友だちとのかけひきが熱い「対戦モード」がある。なお、各モードの内容は右の通りだ。



▶対戦モードの中でさらに、4種類のルールに分かれる。

●**ストーリーモード**
９人のキャラそれぞれの物語が20話にわたって展開する１人用のモード。超難関のクリア条件がキミの行く手をはばむ!!

●**対戦モード**
最高４人までの多人数プレイが楽しめる。ストーリーモードで鍛えた腕前を友だち同士で披露し合える絶好のモードだ!!

[ノーマル] プレイヤー全員が自分の土地をまったく持たない状態でスタートするモード。当然、マップは空き地だらけ。

[クイック] １ターン目から全員が自分の土地を１～３つ持っているモード。初期資産が多いため、ゲーム展開が早め。

※ノーマル、クイックモードでは、それぞれ「シングル」または「タッグ」が選べる。

判明2 武器スキルの成長システムの謎に迫る！

自分の所有する土地をかけて戦うのが『ガイア～』の戦闘。戦闘は、ライバルと自分の出すカードによって展開するぞ。キャラクターは武器ごとに「武器スキル」を持っていて、カードを使うたびにスキルポイントがたまっていく。そしてポイントが一定以上になるとレベルが1つ上がるのだ！ 武器カードを使い込めば、どんどん戦闘が利になるぞ！



◀ストーリーモードで育てた武器スキルは対戦モードでも有効だ。



▶レベルが上がると攻撃力1.5倍のクリティカル発生率がアップする！

レベル	必要なポイント数
LV.2	300
LV.3	400
LV.4	500
LV.5	600



■**ココに注目!!**
あとどれくらいでレベルアップできるかは、ココを見れば一目瞭然！ プレイ中も、いつでも確認することができるぞ。

CHECK 効率よく成長させるには？



▲ストーリーモードのクリアデモ。一気に40ポイントも入るからオイシイ!!

数多くある武器カードを手当たりしだいに使っていても、なかなか成長しない。そこで「このカードは攻撃力は低いけど、速度が速いから先制攻撃用に…」など、自分がコレだ！ と思うカードを何枚かに絞って使っていくと、効率よく成長させられるハズだ。ちなみに、ストーリーモードのステージをクリアするごとに入る大量のポイントもチェックだ！

キャラの能力は九人九色！だから…

とるべき戦略は キャラによって こんなに 変わる!!



▲キャラクターセレクト画面で、特殊能力をチェックできるぞ。

キミの分身となる9人のキャラクターたちは超個性派ぞろい！　しかも、このキャラたちは、それぞれ個別の特殊能力（発生はランダム）を持っているのだ。だから、どのキャラをマイキャラにするかによって戦略がガラリと変わってくるぞ。ここでは、特徴ある5人のキャラの特殊能力を挙げて、それに見合った戦略を紹介していこう。

CHECK ストーリーモードでのマイキャラ選択



▲キャラ選択後に流れるオープニングデモが見られるのはこのモードだけ!!

たった1人のマイキャラで全20話に挑むストーリーモード。かなりの長丁場となるうえ、中盤以降は難関ステージが続くので、キャラは慎重に選ぼう。

ジガーの場合



特殊能力 ダイスを振ったあと(自分のターン終了後)に、もう1回行動できることがある。

2倍の行動力でかく乱せよ！

JIGGAR

2回行動という特殊能力のおかげで、購入直後の土地にすぐお店を建てられるなど、行動の幅が広がる。また、移動力もあるので周回遅れのライバルをしり目に下のような行動ができる。

土地を買いまくる



▶同一ターン内に2回ダイスを振れることがあるので、空き地に止まる確率が高い。

GOマス付近に騎士団を建てる



◀騎士団に止まって戦闘。その後、2回行動が発生すれば、減ってしまったHPをGOマスで回復できるぞ。

ティアラの場合



特殊能力 自分のターン終了後、運がよければ、神さまからタダで土地を1つもらえる。

土地をゲットしたら守りに入るべし！

TIARA

たまに、ライバルの土地を無条件で奪えることがある。すると、土地を取り戻そうとするライバルから執拗に戦闘を挑まれるハメに(汗)。これに対する鉄壁の守りを固めることが重要だ。

アイテム系カードを集めよう



▶HPを回復したり、防御力を2倍にするアイテム系カード（青色）は、守りのかなめ!!

修道会で戦闘を回避



◀ティアラの土地（青いワク）に一定確率で戦闘を回避できる修道会を建てた。これでひとまず安心？

ヤスツナの場合



特殊能力 戦闘で剣属性の武器カードを使うと、たまに攻撃力が2倍になることがある。

戦闘に勝って他人の土地を奪え！

YASUTUNA

ヤスツナは剣のスペシャリストなので、戦闘は彼の独壇場！　少々手持ちの武器カードが弱っちくても、攻撃力2倍の特殊能力があるので、相手がよほどの強運でない限り、勝てるハズ!?

序盤からガンガン戦闘



▶自分が建てた武器屋で強いカードを補充しつつ、序盤から戦闘を仕掛けまくろう。

必要に応じて病院を



◀いくら強いといっても、戦闘後の低いHPのままで進むのは無謀。ときには病院を建てて回復させよう。

メグメグの場合



特殊能力 収入（ライバルからの通行税など）が、通常の2倍の金額でもらえることがある。

膨大な資金力をフルに生かす！

MEG-MEG

通行税をはじめ、ライバルが賭ける軍資金、GOマス通過時にもらえる周回金など、あらゆる収入が2倍になる可能性を秘めている。この莫大なお金をさらに増やし、活用するには？

イベントマスに止まると…



▶大金を拾う「大幸運」カードが出現したときに、特殊能力が発動されれば一気に大金持ち！

軍資金は常にMAXがけ



◀戦闘時の相手のHPに影響する軍資金。ここは、ありあまるお金をドーンと賭けてHPを減らしちゃえ！

シンバッドの場合



特殊能力 ライバルと同じマスに止まった場合、たまに所持金の半額を盗むことができる。

移動系カードの使い方がカギ！

SINBAD

れん金術を建てて、「2進む」などの移動系カードを入手。そして、お金持ちのキャラを狙って所持金を半額盗む！　他人の所持金を奪う戦法こそが、シンバッドの美学（？）なのだ。

移動系カードを活用！



▶ここで「4進む」を使えば先頭のキャラと同じマスに止まり、お金をごっそり盗めるぞ。

後半はバンクに建て替える



あらかた盗みが終了したら、れん金術を撤去して通行税を4倍に上げるバンクに建て替えるとイイ。

直撃コラム カプコンさんに聞きました！ ガイアマスターのちょっとイイはなし…

ストーリーモードで遊んでみてください!!

ディレクター 斎藤友彦さん

『ガイアマスター』を期待してくれている読者のみんなに耳よりな情報を1つ。プレイヤーが最初に選べるキャラは9人いるけど、ある条件を満たすと使えるキャラが増えるんです。そのカギはストーリーモードに…。このモードには他にも秘密があるからぜひプレイしてね。電撃読者専用のプレゼントもあるぞ!!



STREET FIGHTER EX3

さらなる隠し要素の公開！メダルとEditの難問をピックアップ攻略！そして連続技の極意へ一気に迫る!!

『EX3』をより深く楽しむための、徹底攻略！ 新たに判明した隠し要素に加え、難問の解析を一挙大公開!!

PS2 FTG	ストリートファイターEX3	発売中 ▶カプコン／アリカ ▶¥6,800 ▶MC2（16KB） MT2（4P対戦可）

前号までで、システムを利用した戦法＝対戦でのコツを紹介してきたが、今回は1人用とも言える、Original ModeやEdit Modeの攻略を中心にお届けするぞ。また、Original Modeの問題を解いていくと出現する隠し要素や、そのほかの隠し要素も判明したのであわせて紹介していく。そして新システムのクリティカルパレード（以下クリパレ）やチェンジを利用した連続技の組み立て方のおさらいや、それをふまえて作った、強烈な連続技も掲載。東京と大阪を股に掛けたチャンピオンシップは終わったけど、まだまだ熱い『EX3』に酔いしれよう！



◀Edit Modeの問題攻略でEXPをたくさん稼いで、より強力なエースを作ってみよう。

用語解説 【J】ジャンプ 【下】しゃがみ状態 【P】パンチ 【K】キック 【スパコン】スーパーコンボ 【スパキャン】スーパーキャンセル 【モメコン】モメンタリーコンボ 【HA】ハードアタック 【クリパレ】クリティカルパレード 【MTC】メテオタッグコンボ 【キャンセル】通常技のモーション中に続けて必殺技のコマンドを入力すると、通常技の戻りグラフィックが省略（キャンセル）されてすぐに必殺技が出ること （注）コマンドはすべて右向き時のものです。また、技表内のコマンドのあとに（PorK）とある場合は、その技がどのモメコンに対応ているかを示します。

まだあった!『EX3』の隠し要素を一挙大公開!!

『EX3』の隠し要素は、9人の隠しキャラだけではなかった。以下で新たに判明した3つの隠し要素について紹介しよう。特に、メテオタッグコンボ（以下MTC）は次ページで攻略していくOriginal Modeのメダル問題にもかかわる重要なもの。要チェックだ！



▲いよいよ、すべてのメテオタッグコンボの組み合わせが明らかになる！

メテオタッグコンボの組み合わせ＆コマンド大公開!

特定のキャラでタッグを組んだときに、スーパーコンボ（以下スパコン）ゲージすべてと、タッグゲージを消費することで発動する最強の合体必殺技MTC。その組み合わせとコマンドが判明したので、右で紹介していくぞ。ただし、1例を除いて発動する側とパートナーの組み合わせは固定で、逆になるとMTCは出せないので注意しよう。



◀ダランのお腹で敵とブルムが飛び跳ねて、最後に2人がハイポーズ！



▶合体式スタナーからのサンドイッチラリアット炸裂！ これぞ合体技!!

メテオタッグコンボコマンド一覧表

発動キャラ	パートナー	コマンド
覚醒後ほくと	カイリ	弱P弱P←弱K強P
七瀬	ほくと	弱P弱P←弱K強P
ジャック	ロッソ	←ため→←→+PPP
ザンギエフ ◀逆も可▶	ダラン	✚キー2回転+KKK
ガイル	チュンリー	←ため→←→+PPP
ケン	リュウ	↓↙←↓↙←+PPP
さくら	リュウ	弱P弱P←弱K強P
ベガ	バルログ	←ため→←→+KKK
ブランカ	ダルシム	←ため→←→+PPP
ブルム	ダラン	↓↙←↓↙←+PPP

オリジナルモードに乱入する隠しキャラの出現条件はこれだ!

カイリ・シャドウガイスト・殺意の波動リュウ

「メテオコンボ、MTC、クリパレのいずれかですべてのステージをフィニッシュ」が条件。使用キャラが七瀬かほくとならカイリ、スカロマニアかシャロンならシャドウガイスト。サガットかケンかさくらかベガ（ベガII）なら殺意の波動に目覚めたリュウが登場するぞ。



◀左の条件を満たせば、ステージ5で登場する。

ベガII

以下の条件を満たせば、ファイナルステージに登場する。難易度がハードならば、ノーコンティニュー。ノーマルならば、スコアが50万点以上で、ノーコンティニューかつ、フィニッシュコンボ（※→P.119）を取り続ける。



▲こちらの技にすばやく反応して強烈な必殺技を出す。

謎 スタッフロールのヒ・ミ・ツ

たくさんのザコ敵と戦うスタッフロールでは、倒した敵の数が右下に表示される。記録に挑戦する目安になるぞ。また、ここで登場する一番大きな敵は、倒せば倒すほど、どんどん大きくなる。最終的には、画面に収まりきらないくらい大きくすることもできるぞ。



▶キミはどこまで巨大化させられるかな？

メダルを集めてごほうびをゲットしろ!!

Original Modeで、「メテオコンボでフィニッシュする」などの条件をクリアすると手に入るメダル。このメダル、同じ色のものをすべてそろえると、ごほうびがもらえるのだ。今回はブロンズとシルバーのごほうびを紹介しよう。ただし同じステージでも、仲間がいるときといないときでメダルが異なる点には注意。



◀ゴールドとプラチナのごほうびはまだヒミツ。待て次号!

ブロンズメダルポイント攻略！

ブロンズメダルの問題は、基本的なテクニックを試されるものが多いので、それほど難しくはない。それでも、いくつかはちょっとしたコツが必要なものや、やり方しだいでは非常に簡単になるものもある。そんな中からピックアップしたものを、以下で攻略していくぞ。



◀基本がわかっていれば、どの問題も簡単なはず。

BONUS!! ナレーションがさくらの声に！

ブロンズメダルをすべてゲットすると、Original Modeや、Arina Modeのナレーションをさくらの声にすることができる。やり方は、キャラ選択画面でさくらにカーソルを合わせてセレクトボタンを押すだけだ。



◀セレクトを入力すると「えへへっ」という声が。



▶さくらの元気な声でナレーションされるぞ。

ブロンズメダルの難問攻略!!

ブロンズメダルの問題の中から、難問と思われるものを3つほど選んで攻略していこう。とはいえ、どれも少しの工夫で解ける簡単なもの。以下を参考にサクッと解いてほしい。



◀パートナーの操作方法も、クリアには重要な要素。

30ヒット以上決めろ

連続技が苦手という人でも、比較的簡単に30ヒット以上を出す方法がある。カイリを選択して、「J強P→下中K→神気発動→瘴鬼発動」の連続技を当てればよい。これだけで簡単に35ヒットを出せるぞ。ただし、瘴鬼発動がヒットしている間に相手をKOしてしまうと相手が浮き、35ヒットしない。この点にだけは注意しよう。

クリティカルパレードでフィニッシュ

クリパレを発動させると、即座にスパコンが出る。これを利用して、相手の体力をある程度減らしてから「ジャンプ攻撃→しゃがみ攻撃→必殺技→クリパレ発動時のスパコン」という連続技でKOしてみよう。これならば、キャラを2体同時に操作する必要もないので簡単だ。

ハードアタックでフィニッシュ

ハードアタック（以下HA）でフィニッシュとあるが、別にヒットさせなくてもOK。HAは必殺技属性なので、ガードの上からでも体力を減らせる。相手の体力が少なくなってきたら、「下中K→HA」の連携でどんどんガードの上から体力を削っていこう。COMはこの連携に対しほとんど無力で、KOされるまでガードしていることが多い。

シルバーメダルポイント攻略！

ブロンズメダルの問題よりも、若干難易度が高いが、それでもシステムの基本さえしっかりと押さえておけば、簡単にクリアできるものが多いぞ。ブロンズメダル同様、難問と思われるものをいくつか攻略していくので、参考にしてもらいたい。



◀シルバーメダルの難易度は若干高め。

BONUS!! ベガⅡが使用可能に！

シルバーメダルをすべて集めると、ベガⅡが使用可能になる（ただしOriginal Modeのみ）。ベガⅡの出し方は、キャラ選択画面でベガにカーソルを合わせて、セレクトを押しながら決定。下の技表も参考にしてほしい。



◀ベガⅡは仲間を集めることはできない。



▶通常のベガにはない強力なスパコンも装備！

シルバーメダルの難問攻略!!

シルバーメダルの問題の中からも、特に難しい3つを攻略していくぞ。がんばってすべて集めよう。



◀シルバーメダルは、パートナーによっても、難しさが変わってくるぞ。

パーフェクトでフィニッシュ

プレイヤー側2人vsガルダ1人の変則マッチなので、パーフェクトが難しい。そこで、あえて1人で戦ってみよう。かなり戦いやすくなるはずだ。ガルダの「攻撃を受けた瞬間に上空へワープする技」にだけは注意。

クリティカルパレードで20ヒット以上決めろ

これは、仲間にガルダがいればわりと簡単。蒼魂弾をどんどん使っていけば、ヒット数を稼ぎやすい。パートナーに立ち強Pを連打させるなどして上手にフォローしていけば、より確実に20ヒットを達成できるはずだ。

メテオコンボを2回決めろ

この問題にはダランが適している。メテオコンボの追加入力をしなければ、相手に与えるダメージを低くできるからだ。ガード直後の大覚で、リバーサルボーナスをとりやすく、ゲージがすぐにたまる点も便利だぞ。

ベガⅡ技表

コマンドで出せるスパコンで、対空能力がアップ！ いざというときのためにゲージを残せ！

技名	コマンド
ベガワープ（前方移動）	➡⬇↘+PPP or KKK
ベガワープ（前方移動）	⬅⬇↙+PPP or KKK
サイコクラッシャー	⬅ため➡+P
ダブルニープレス	⬅ため➡+K（PorK）
ヘッドプレス	⬇ため⬆+K
サマーソルトスカルダイバー	⬇ため⬆+K後 P
サイコキャノンR	⬅ため➡⬅➡+P
ニープレスナイトメア	⬅ため➡⬅➡+K
サイコキャノンG	⬇↙⬅⬇↙⬅+P
サイコキャノンB	⬇↙⬅⬇↙⬅or⬇↘➡⬇↘➡+K
サイコブレイクスマッシャー	⬅ため➡⬅➡+PPP
モメンタリーコンボ	P：サイコクラッシャー
	K：ヘッドプレス

（※）フィニッシュコンボとは？……同じ属性の技でフィニッシュを取り続けること。例えばステージ1を必殺技（例：波動拳）でフィニッシュした場合、以後すべてのステージも必殺技（リュウなら昇龍拳や竜巻旋風脚でも可）フィニッシュすることで成立する条件のことだ。ただし、MTCとクリパレはメテオコンボでのフィニッシュと同じ属性になっているぞ。

EXコンボ最前線

最新最強の連続技を公開！

唐突に始まったこのコーナーは、『ＥＸ３』における多種多様な連続技を紹介していくのを目的としている。記念すべき第１回は、クリパレを利用した即死連続技を中心に紹介していくぞ。……コーナー開始早々、キナ臭くなってまいりました!!




◀▲記事中では、デフォルト設定で連続技を行っている。ダメージを最小にすると、即死しないこともある。

クリティカルパレードの最前線!!

まさにクリティカル！ 即死を狙え！

クリパレのコツは、単発でダメージの高い技（強Pなど）を当て続けること。こうすることでダメージを稼げるうえに、コマンドを必要としないので、連続技として成立しやすい。スパコンを使うときは、片方に通常技を出させてスキをフォローしていこう。

クリティカルパレードの基本はココだ!!

①単発でダメージの大きい技を！

②コマンドが重複しないように！

③パートナーはサポートに！

連続技一例　バルログ&ザンギエフ

{バルログ：しゃがんでいる相手にHA→J強K→下中→下中P→クリパレ発動→グランドクリスタルフラッシュ×３} →｛ザンギエフ：強P連打｝→クリパレ終了→｛バルログ：スカーレットテラー→空中投げ｝

やってみよう!



▲クリパレ中のみ同じ技でスーパーキャンセル可能。グランドクリスタルフラッシュで連続攻撃だ！



▲ザンギエフの立ち強Ｐは攻撃力が高い。この技の硬直を利用して、バルログのコマンドを入力する。



▲スカーレットテラーで相手を空中に浮かせ、最終的な「詰め」の準備をする。



▲そして、ダメージ補正のかからない空中投げでフィニッシュ。即死連続技の完成だ！

タッグコンボの最前線!!

「押し」の強い必殺技がカギ

タッグコンボは、パートナーの技につなぎやすくするために、効果時間の長い必殺技（ケンの竜巻旋風脚など）を使うのがミソ。また、必殺技ごとの特性（例：スカーレットテラーは、ヒット後浮いている相手に追い打ちが入る）を利用するのも重要だ。

タッグコンボの基本はココだ!!

①出ている時間の長い技で固定！

②発動側が最後に出した技を活用！

③パートナーですばやく攻撃！

連続技一例　バルログ&シャドウガイスト

{バルログ：しゃがんでいる相手にHA→J強K→下中K→下中P→スカーレットテラー→下強K（当てない）→下強P→スカーレットテラー→下強K（当てない）→下強P→チェンジ→強K→スカーレットテラー} →｛シャドウガイスト：（空中で）デスドリーム｝

やってみよう!



▲まずは基本的な連続技からスカーレットテラーで、相手を浮かせてしまおう。



▲下強K で次のスカーレットテラーのための作りつつ、下強Pの当たる距離まで移動。



▲下強P から、チェンジを発動。そのあとのスカーレットテラーの前に、立ち強Kでダメージを稼ぐ。



▲シャドウガイストは、下弱Pを２回出してからジャンプすると、タイミングを合わせやすい。

ちょっといい話 連続技

第1回 ――― カイリ

「私、発動するとスゴいんです」の巻

カイリのメテオコンボの１つ、瘴鬼発動を使ったあとは、カイリの能力がパワーアップする。そこで今回は、パワーアップの具体的な内容と、いかに瘴鬼発動を当てていくかについて解説していくぞ。

こうして当てよう!　瘴鬼発動!

瘴鬼発動は発動後のスキが極端に大きいので、ヒットさせなければ反撃を受けてしまう。簡単に当てるには、J強P→下中P→下中K→中神気発動→瘴鬼発動の、オーソドックスな連続技がオススメだ。

発動すると?

パワーアップ版（？）カイリの秘密

瘴鬼発動後のカイリの変更点は、①神気発動のスキが減り画面のはしまで飛ぶようになる、②魔龍裂光が多段ヒットする、の２点。そのかわりパワーアップ中は、少しずつ体力が減っていく。減少は、体力が０になるまで続き（ただし相手の攻撃以外で死ぬことはない）、０になった時点でパワーアップ状態も解除されるぞ。




◀▲魔龍裂光はもとより、神気発動が驚異的。なんと「神気発動→少し歩いて下中K→神気発動～繰り返し」が連続技になる！

キャラクターEditモードを大解析！

ノーマルとハードを30問までと、難関の攻略ポイントを一挙掲載!!

必殺技と交換するEXPを稼ぐために、出題される必殺技や連続技を成功させていくTrial。今回は、そのTrialの問題を解析していくぞ。さらに、その中でも難しいと思われる問題をいくつかピックアップして攻略を進めていく。参考にしてほしい。



◀数々の難問をクリアして、どんどんEXPを稼いでエースを育てよう。

初EXP＝初回の経験値　次EXP＝2回目以降の経験値

ノーマルランク……

特定の必殺技を必要とする問題が出題されたら、すぐに必殺技を会得して挑もう。難しい問題はほんの一部のみ！

ノーマルランクの問題は、『EX』シリーズをプレイしたことのある人には簡単なものばかり。しかし中には、コツをつかめないと難しい問題もあるので、ピックアップして攻略を進めていくぞ。



▲No. 26は、相手がこのくらいの高さまで降りてきたら、投げのコマンドを入力しよう。

No.17 女性を守りきれ！1

女性の体力が0になる前に、敵をすべて倒せばOK。矢印がついている敵に狙いを定めて、一気に倒してしまおう。敵が固まっているときは竜巻旋風脚で、まとめてダメージを与えよう。

No.24 90ダメージ以上～

一見すると難しそうだが、ちょっと工夫すれば簡単。ファイナルパンチを一定時間（50秒以上）ボタンを押してためると、最大で86のダメージを与えられる。そこからのスパコンで楽勝だ。

No.25 15ヒット以上出せ！

通常技→必殺技→スパコン→スパコンの基本連続技で攻めよう。このとき、2回目に使うスパコンにはフェアリーギフトがオススメ。✚キーとボタンを連打すると、ヒット数が上がるぞ。

No.27 波動拳を壊せ！

この問題を解くには、ジャスティスフィストを使えばOK。ジャスティスフィストの拳の先で、飛び道具を壊すことができるぞ。ほかには、破岩掌も飛び道具を壊すことができる。

問題の内容	初EXP	次EXP
No. 1：攻撃をガードせよ！1	50	5
No. 2：攻撃をガードせよ！2	50	5
No. 3：ハードアタック→しゃがみ強K	50	5
No. 4：ジャンプ強K→しゃがみ強K	50	5
No. 5：投げろ！1	50	5
No. 6：30ダメージ以上あたえろ！	100	5
No. 7：3ヒット以上出せ！	75	5
No. 8：スライディングアロー	50	5
No. 9：竜巻旋風脚	50	5
No. 10：ジャスティスフィスト	50	5
No. 11：ハードアタック→投げ	50	5
No. 12：必殺技→スーパーコンボ	50	5
No. 13：ガードして反撃せよ！	50	5
No. 14：50ダメージ以上あたえろ！	100	10
No. 15：2ヒット以上出せ！	75	5
No. 16：10ヒット以上出せ！	150	10
No. 17：女性を守りきれ！1	150	15
No. 18：百裂脚	50	5
No. 19：フェアリーギフト	50	5
No. 20：レイジングバッファロー	50	5
No. 21：スーパーコンボ→スーパーコンボ（スーパーキャンセル）	50	5
No. 22：立ち中P→必殺技→スーパーコンボ	100	5
No. 23：必殺技→ハードアタック（モメンタリーコンボ）	100	5
No. 24：90ダメージ以上あたえろ！	200	10
No. 25：15ヒット以上出せ！	200	10
No. 26：投げろ！2	50	5
No. 27：波動拳を壊せ！	50	5
No. 28：シュートキック	50	5
No. 29：トリプルブレイク	50	5
No. 30：電刃波動拳	50	5

ハードランク……

どれも工夫が必要なものばかり。持てる技術をフルに活用して、数々の難問をクリアしていこう！　完全クリアのその先には…!?

ハードランクは、ノーマル以上に技術と工夫が必要になってくる。No. 8などは破岩掌を出しつつ、敵との距離が近くなったら相手を転ばせて距離を離す…などの工夫が必要になるぞ。何度も繰り返し練習しよう。



▲No.27と28では、このくらいの距離がEXープロシブを置く目安になるぞ。

No.18 相手を10秒間地上に～

ジャスティスフィスト→トリプルブレイクの繰り返しでOK。ただし、ジャスティスフィストからトリプルブレイクを出すときは、一瞬待ってから出さないと、うまくいかないぞ。

No.23 メテオコンボ×3

ジャンプ1回で届く距離まで相手から離れ、電刃波動拳をボタン押しっぱなしで最大までためて発射。相手がしびれている間に2発目を発射し、すぐ前方ジャンプ。着地後に3発目だ。

No.24 立ち強P→下弱K→～

立ち強Pから下弱Kをヒットさせると、敵との距離が離れてしまう。そこで、攻撃判定がすぐに発生する千裂脚を使おう。この技なら、メテオコンボにもつなげやすいぞ。

No.28 ソニックブーム～

EXープロシブを相手の前にセットし、ジャンプで相手の裏側の、少し距離を離した地点に移動。その後ソニックブームをヒットさせることで相手をEX-プロシブに当てればあとは簡単。

問題の内容	初EXP	次EXP
No. 1：しゃがみ中P→しゃがみ中P	50	5
No. 2：投げ抜けせよ！	50	5
No. 3：ジャンプ攻撃をガードして反撃せよ！	50	5
No. 4：ジャスティスフィスト→スーパーコンボ	50	5
No. 5：ハードアタック→しゃがみ中P→必殺技	75	5
No. 6：必殺技→スーパーコンボ→メテオコンボ（スーパーコンボゲージは使い放題）	150	10
No. 7：立ち強K→スーパーコンボ	100	5
No. 8：波動拳を10回連続で壊せ！	150	15
No. 9：20秒以内に全員倒せ！1	150	15
No. 10：ファイナルパンチで85ダメージ以上あたえろ！	100	10
No. 11：ジャンプ中K→しゃがみ中P→しゃがみ中P	150	10
No. 12：ジャンプ強K→しゃがみ中P→必殺技→スーパーコンボ→メテオコンボ（スーパーコンボゲージは使い放題）	200	10
No. 13：ジャンプ強P→しゃがみ弱K→百裂脚→ダブルサマーソルトキック	200	10
No. 14：サマーソルトキック→ダブルサマーソルトキック	150	15
No. 15：飛燕蹴→立ち強K→千裂脚→昇嵐	200	10
No. 16：エリアルドリルブルス→しゃがみ弱K→シュートキック→ジャンプ強K	200	10
No. 17：固い敵を倒せ！	200	20
No. 18：相手を10秒間地上に落とすな！（スーパーコンボゲージは使い放題）	250	25
No. 19：1秒以内に全員倒せ！	200	10
No. 20：女性を守りきれ！2	250	25
No. 21：ギャラクシーをすべて決めろ！	300	15
No. 22：投げ→しゃがみ強K	100	10
No. 23：メテオコンボ×3（スーパーコンボゲージは使い放題）	400	15
No. 24：立ち強P→しゃがみ弱K→スーパーコンボ→メテオコンボ（スーパーコンボゲージは使い放題）	300	15
No. 25：ジャンプ強K→立ち中P→サマーソルトキック	250	25
No. 26：荒行事→レイジングバッファロー	100	10
No. 27：しゃがみ中K→エクスプロシブ→ギガグラジエイター	250	15
No. 28：ソニックブーム→エクスプロシブ→波動拳→グランドタイガーキャノン→熱血波動拳（スーパーコンボゲージは使い放題）	300	30
No. 29：20秒以内に全員倒せ！2	300	30
No. 30：ボスを倒せ！	400	40

ストリートファイターEX3

直撃コラム　カプコンさんに聞きました！ ストリートファイターEX3のちょっとイイはなし…

Editはもっと凝りたかった……！

キャラクターのＥｄｉｔモードはもっとおもしろい問題を追加したかったなぁ。時間の都合でできませんでしたが、「インドラ～橋～！」とか言いながら跳ね回るダランをくぐり抜ける「ダランをさけてゴールまでたどり着け！」という問題だけでもぜひ入れたかった！

Editモード担当者さん

電撃ゲーム文庫 3月の新刊 3月25日発売



大人気RPGのノベライズ、堂々の完結編!

幻想水滸伝™
GENSO SUIKODEN
ソウルイーター〈下〉

堀慎二郎 イラスト／**河野純子**(KCE東京) 定価:本体580円+税

好評発売中
幻想水滸伝
ソウルイーター〈上〉〈中〉
定価:本体各540円+税

テレカ プレゼント企画 実施中!
電撃文庫 **幻想水滸伝全3巻**のカバー絵柄の
テレホンカードセット プレゼント企画実施中!
詳しくは、文庫帯をご覧ください。

幻想のアルテミス
迷宮の少女

アクトレススクールを舞台にした
ミステリー・アドベンチャーが待望の文庫化

岳 峰生 イラスト／**猫有馬**
定価:本体640円+税



イラスト/猫有馬

電撃G's文庫 3月の新刊 3月25日発売

新キャラクターも続々登場で贈る大人気シリーズ第3弾!

ハイスクール・オブ・ブリッツ③
ドッキン! 乙女の課外授業♥

あおしまたかし(あかほりさとる事務所) イラスト／**Maruto!** 定価:本体610円+税

好評発売中 プレイステーション版 カードバトルアドベンチャー **ハイスクール・オブ・ブリッツ**
トレーディング・カードゲーム **ハイスクール・オブ・ブリッツTCG** クラス・パック／ブースター・パック

電撃文庫 3月の新刊 好評発売中

南の島を舞台に繰り広げられる恋と冒険のストーリー

ハッピィサルベージ② ～乙女心と夏の空～

大倉らいた カバーイラスト／**緒方剛志**
口絵・本文イラスト／**大貫健一** 定価:本体570円+税

TVドラマ化決定!! 4月7日(金)26:09～
テレビ朝日にてオンエア



イラスト/緒方剛志

デュアン・サーク⑥ 銀ねず城の黒騎士団〈下〉
深沢美潮 イラスト／おときたたかお 定価:本体530円+税

リムーバー・ソウル① 人の心をやどしもの
篠崎砂美 原案・イラスト／木村明広 定価:本体510円+税

TRAIN+TRAIN②
倉田英之 イラスト／たくま朋正 定価:本体550円+税

DADDYFACE
伊達将範 イラスト／西E田 定価:本体610円+税

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス 発売●角川書店

お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PS コロシアム

ハガキ1枚で参加できるPSゲーマーの闘技場

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀135号の掲載記録に触発されたという、大阪府の葵留ユーヤさん。参加者が互いに刺激しあえるのも、このコーナーならではの楽しさなのだ。

読者が達成したベスト記録を大募集している、「DPSコロシアム」。このコーナーでは、読者が自分なりにがんばって出してくれた記録なら、レベルが高いかどうかに関係なく、どんなものでも受け付けているぞ。スペースの都合で今号は掲載していない定番コーナー（オリジナルグッズ披露宴など）でも、もちろん募集は続けて行っているので、気軽に参加してみよう。

キミの情熱がこもった記録を待っているぞ!!

「DPSコロシアム」での記録の正式募集は、PS2のものも含め、いろいろなゲームで行っているぞ。なお、記録募集の要項は左の欄外にも掲載しているので、見逃さないようにしよう!!

掲載変更のお知らせ 1
2月20～24日に募集をしめ切った種目の記録発表

2月20～24日に募集をしめ切った正式募集5種目の最終集計結果は今号で発表する予定だったけど、前号の「DPSコロシアム」に掲載させてもらったぞ。

掲載変更のお知らせ 2
スーパーリプレイの公開について

『GT2（ルール①）』、『XI[sái]JUMBO（ルール①）』での優勝者のリプレイ（セーブデータ）は、近日中に公開予定だ。詳しいことは次号のこのコーナーで発表予定なのでお楽しみに！

正式募集の紹介

以下の種目を中心にキミのベスト記録を募集中なのだ！

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。イラストや当コーナーへの意見をそえてくれてもいい。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、まちがいや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

新登場 鉄拳 TAG TOURNAMENT



ルール①　タイムアタックモードでオールクリアタイムを競う。使用キャラは最初から選択できる20人の中の誰を選んでもOK。記録の集計は全キャラ共通で行うぞ。

申請記録　『鉄拳TT（ルール①）』と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。もし余裕があったら、攻略に使ったテクニックも書きそえてほしい。

●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り ▶6月20日消印有効

募集中 リッジレーサーV

ルール①　「TIME ATTACK」で「ABOVE THE CITY」のトータルタイムを競う。クラスはSTANDARD、EXTRAのどちらかのみとする（エンジンは制限なしなので、自由に選んでかまわないぞ）。

申請記録　『リッジV（ルール①）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム（わかる場合のみ）／使用車種とエンジン／使用コントローラ」を書こう。

●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶ 5月20日消印有効

募集中 XI[sái]JUMBO

ルール　このPZGでは、4種目（ルール②～⑤）で新たに記録を募集していくぞ。各種目の競技ルールについては下の表を参照しよう。

申請記録　『XI JUMBO』と明記して「参加種目（ルール②～⑤）／記録内容（下の表参照）」を書こう。

●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶ 5月20日消印有効

使用モード	ルール	記録内容	メモリーカードにセーブするもの
ルール② タイムリミテッド（2P）	ハイスコアを競う。使用キャラは最初から選べる5人の中の誰でもOK	スコア／使用キャラ／2人のプレイヤーの関係（兄弟、学校の友だち同士、など）	申請記録のリプレイを残しておこう
ルール③ ノルマアタック（1P）	ハイスコアを競う。使用キャラは最初から選べる5人の中の誰でもOK	スコア／使用キャラ	申請記録をランキングに残しておこう
ルール④ ノルマアタック（2P）	ハイスコアを競う。使用キャラは最初から選べる5人の中の誰でもOK	スコア／使用キャラ／2人のプレイヤーの関係（兄弟、学校の友だち同士、など）	申請記録をランキングに残しておこう
ルール④ ぼうけん	オールクリアタイムを競う。ノーマルアクイとスーパーアクイのどちらでもOK	クリアタイム／使用したのはノーマルアクイかスーパーアクイのどちらか	申請記録をランキングに残しておこう

急げ！ クラッシュ・バンディクーレーシング

ルール④　「ひたすらトライアル」で「スーパーかそくトンネル」のトータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。また、この種目では特別賞品（Vol.138のP.124参照）を提供するぞ。

申請記録　『CBR（ルール④）』と明記して「記録／ラップタイム（わかる場合のみ）／使用キャラ／希望の賞品1点（Vol.138のP.124参照）」を書こう。

●記録確認にメモリーカード使用

しめ切り▶ 4月13日消印有効

挑戦の受け付けは…（掲載予定4月20日消印有効まで▶5月26日発売予定号で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

●『FANTAVI-SI-ON』ではノーマルモードでのスコアを募集中。ハガキには『FANTAVI-SI-ON』と明記して「スコア／チェイン数」を書こう。記録確認はメモリーカードで行う。しめ切りは5月20日（消印有効）。●『ときめきメモリアル2』では、ミニゲームの「スペースリングファイター」でのクリアタイム（記録確認はメモリーカード）と、「金魚すくい」ですくった金魚などの数（記録確認はビデオテープ）を募集中。ハガキには『ときめき2（ルール②）』と明記して「参加するミニゲームの名称／記録」を書こう。しめ切りは4月20日（消印有効）。●135号オリジナルグッズプレゼント当選者：黄色・塚本良枝（新潟県）、ピンク・川口智衣（千葉県）、グレー・小久保和美（愛知県）。

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に1000円」、49～20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

DPSソフトレビュー

3月4日〜4月13日のソフトチェック

Soft

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

日本一信用できるレビューページ！　と自信がある本ページ。
ＰＳ２はかなりやり込んだため、今号からの掲載です。待たせてごめん。

今回のレビュアー



ウォルフ中村
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳３』『みんなのGOLF２』



なんでもゆうこ
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。電話代と健康保険は払わないと決めている。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記２』



TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』



城イドム
●〝ゲームは挑戦〟が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』



PON
●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』



かわち山田
●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれる、自称・いやし系ライター。お菓子の食べ過ぎで糖尿病の危機。
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』



ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』『ネクストキング』



バリオス海老原
●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きで小島監督ファン。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』



トモザ
●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。平均1日7食は食べる。
好きなソフト『トルネコ２』『ダビスタ99』



平田洋
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。アウトドア派。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオＰ』



本郷直樹
●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃した大学６年。音ゲーをやっているときだけ目が生き生きしている。
好きなソフト『ドラムマニア』『ジオンの系譜』

DPSソフトレビューは
どこよりも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事♥

Reviewer

ウォルフ中村



「逆さメガネの心理学」という本に、だまし絵のことが載っていた。読んでいたら、20年以上前、新聞に連載されていた「遊びの博物誌」を思い出した。本になっているはずなので、神保町で探そうっと。

なんでもゆうこ



冬の間ずっと家でゲームしてたけど、そろそろ過ごしやすくなってきましたね。フラっと映画にでも行こうかな、カラオケも楽しそう…って、どっちもインドアの娯楽だし。結局またゲームやっちゃうのかも。

かわち山田



またも、編集部に救急車を召喚してしまった。ご迷惑をかけたみなさま、本当にスミマセン。でも、倒れた２日後から死ぬほど仕事を入れるのはカンベンしてください。また、倒れるかと思ったよ。

本郷直樹



受験生のみなさん、春はどうですか？　みんな合格してＰＳ２三昧していることを祈ります。来年（も）受験の人は、もうちょっと辛抱ですね。僕は今年もゲーム三昧できる身分です。ああ大学７年目の春…。

イラスト／しおやてるこ

PS2 ゴルフパラダイス

■ティーアンドイーソフト■ＳＰＧ
■３月23日■￥5,800
■ＭＣ２（500ＫＢ）、ＭＴ２（４Ｐ対戦可）



『遥かなるオーガスタ』の流れをくむゴルフゲーム。オートパワーショットやコースの自動生成などの新システムが導入されている

基本システムは『オーガスタ』シリーズ同様とてもしっかりしている。それに加え、ライによる飛距離の変化が数値で示される、落下地点をすぐ確認できる、弾道予測がついた、パワー＆アプローチショットが可能になったなどの改良により、より遊びやすくなっている。育成＆アイテム収集要素のあるストーリーモードや遊びごたえのあるサバイバルといったやり込みがいのあるモードの存在もうれしい。それだけにショットゲージの上側（通常ショットとオーバーパワーショットの境目）が見分けにくい、メッセージやキャディーの声をスキップできないなどの点は残念。

80

ストーリーモードを遊んでいると、自然とゲームの操作方法が覚えられて、ゴルフにうとい私でもバッチリ理解できちゃいました。ただ、ゴルフクラブによって、ショットのタイミングがかなり変わってくるから、難易度はわりと高かったような……。プレイ中のキャディーさんの指示は、かなり的確。言うとおりにしていれば、きっとうまく打てるはず。でも、失敗するたびにキツーく叱られちゃうのには、正直ビックリ。よっぽど心が広い人じゃなければ、あれはムッとするって。アイテムが手に入ったり、コースの自動生成があったりと、長く遊べるゲームですね。

80

グラフィックはさすがにキレイ。でも、それ以外は普通のゴルフゲーム。同社オハコのジャンルなだけに、操作性や画面の見やすさといった部分は合格点。クラブ選択や打つ方向が間違っていると、ちゃんと（音声つきで）注意してくれるのはゴルフ初心者の私にはうれしいかぎり。ちなみに、コース自動生成は、技術的にはスゴイんだろうけど、変なコースをいくつか作って楽しんでいると、スグに飽きてしまった。まぁ、細かいコース設定が可能なので、ゴルフ好きには長く楽しめるでしょう（たぶん）。あとホールに入るときの読み込みが長いのはちょっと……。

80

操作は、いわゆる『みんゴル』風。遊びやすさとシンプルさに好感が持てます。グラフィックも驚くほどキレイだし、キャラの育成やギアの獲得ができるストーリーモードもやり込み要素があって十分及第点。でも、かんじんのプレイ部分に、なぜかいまいち爽快感が感じられないんですよね。球の動きが軽すぎる気がします。また、コースの自動生成システムは、用意されたキーワードを選択していくだけで、誰でも作れるものなのですが、やることが簡単すぎて「自分で作った！」という実感がわきにくいのが残念。もっと自由にいろいろな設定ができたらハマれたのに。

75

PS ガイアマスター 〜神々のボードゲーム〜

■カプコン■ＴＢＬ■４月13日
■￥4,800■ＭＣ（２ブロック）、ＤＳ（ＡＣ非対応）、ＭＴ、４Ｐ対戦可



すごろく形式で気軽に遊べるＴＢＬ。カードバトルでの戦闘や、使うたびにカードのスキルが強くなっていく育成の要素もある。

『モノポリー』タイプの作品だが、カードバトル部分に動きがあるため展開はハデ。１人でも多人数でも楽しめる内容もいい。ただ、バランスはイマイチ。キャラの特殊能力や戦闘バランス（戦闘に勝っても残り体力が少ないと、別のキャラに攻められてすぐに領地を失う）が代表例。また、画面を切り替えないと全体マップを表示できない、シンボルの効果範囲がわかりにくい、キャラの姿と色が一致していないため同一キャラが複数出てくるととまどう、所有地が増えてくるとコマンド選択時のカーソル移動距離がムダに長くなる、といった操作性まわりにも甘さを感じた。

75

こつこつと財産を増やしていくタイプのボードゲーム。状況によって建物の種類を変えつつ、相手をじわじわと追いつめていくのは楽しいものです（笑）。高確率で幸運が次々と舞い込んできたり、キャラによってお金や土地がジャジャン入ってきたりする展開はドキドキさせられて、おもしろいところです。かといって、地道な努力をすれば、それがちゃんと報われる作りなので、大逆転に頼らずに、土地を取った取られたのバトルを楽しむこともできます。ゲームをやり込むほどカードのスキルが上がって、それを対戦で使用できるので、長く遊び続けるかいもあります。

90

『モノポリー』ライクなゲームだが、土地を交渉ではなく、戦闘で奪い取るというルール。単純明快で個人的には好き（株もないし）。それに、この手のボードゲームだと、１人プレイはすぐに飽きてしまいがちだけど、ストーリーモードでカードを強くできるので、多人数で対戦するために、１人プレイでスキルをコツコツ育てる楽しみがあってグー。ただ、対戦相手がいないと、普通のボードゲームなんだけどね。メッセージやキャラのアニメなど、細かくオプションで設定できるのは親切です。読み込みは、ステージに入るときに少し時間がかかる以外は全体に短くて快適。

85

一見、低年齢層向けに思えますが、戦略が重視される作りなので、高校生以上の人のほうが楽しめるでしょう。「○マス進む」などのカードをうまく使うとか、よく考えてプレイすることで〝運〟の要素もある程度は弱められるし、マイキャラの特殊能力をふまえた戦略が功を奏したときも快感ですしね。ただ、この特殊能力の発動確率がけっこう高めで、苦労して独占したエリアを簡単に崩されてしまうといった理不尽なこともしばしば起こりますけど…。それとストーリーモードでは、１話ごとにデモを入れるとか、キャラの物語性を押し出すような工夫がほしかったですね。

70

レビューの掟　点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

PS2 リッジレーサーV

■ナムコ■RCG
■3月4日■¥6,800
■MC 2（420KB）、2P対戦可



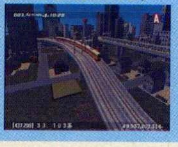
人気RCGの最新作。映像が大幅にパワーアップしたほか、全ラップのリプレイを見ることも可能になった。

かわち山田
グラフィックがメチャきれいなのに（当たり前だけど）感動。でも、基本的な内容は、今までの『リッジ』シリーズと大きく変わらないです。ハードが変わったんだから…という思いもあるとはいえ、マシン＆エンジン収集や隠し要素など、やり込みがいがあって、十分楽しめる。個人的に気に入らないのは音楽だけかな。もっと、狂ったように激しい感じのサウンドを期待していたのに…。
90

バリオス海老原
私はRCGでは走っているときの爽快感が命だと思っているので、そういう意味ではグラフィックが格段に進化したことと、車の挙動がより実車っぽくなったのは楽しかったです。ただ、せっかく14台の車がコース上を走っているのに、スタート直後にその半分を抜く展開になりがちのは興ざめ。14台の車全部を3周の間に徐々に抜いていく展開にして、敵車を抜く爽快感を強調してほしかった。
75

PS2 A列車で行こう6

■アートディンク■SLG
■3月4日■¥6,800
■MC 2（6144KB）



鉄道会社を経営しながら理想の都市開発を目指すSLGの最新作。今回は都市が自動的に成長していく。

平田洋
基本システムはこれまでのシリーズを継承しているが、主眼が鉄道経営に変更された。そのため、ダイヤの効率などに重きをおいて、街の将来を見据えた経営が必要とされる。なれるまでにとまどいがちな操作システムと、一画面で全体マップを確認できない点はストレスを感じたけど、「車窓モード」の改善や、実名車両の充実などのプラス要素は見逃せない。じっくりと取り組める人ならオススメ。
80

本郷直樹
さすがはアートディンクという感じのデキ。都市開発SLGとしてはほぼ完璧でしょう。初心者がなんとなく遊んでも楽しめますし、シリーズ経験者も新鮮な気分でプレイできます。グラフィックは、デジタルフィギュアといった感じで、見ていて楽しいです。ただ、なれるまでとにかく線路がうまく敷けません。ダイヤの設定方法もちょっと面倒です。でも、興味がある人はぜひ遊んでください。
90

PS2 ストリートファイターEX3

■カプコン/アリカ■FTG
■3月4日■¥6,800
■MC 2（16KB）、MT 2（4P対戦可）



『EX』シリーズ最新作がPS2オリジナルで登場。多人数対戦が可能なほか、モードも充実している。

ウォルフ中村
同時に4キャラまで戦える、タッグコンボにより奥の深い攻防が楽しめるなど前作からさらに進化した。操作感は良好だし、オリジナルキャラを作るモードも前作の「プラクティス」に通じる楽しさがある。だが、不親切な部分も多い。なかでも隠しキャラの技コマンドやメダルのクリア条件（メテオタッグコンボなど）の出し方の説明が一切ないのは問題あり。キャラの造形もイマイチ（特に顔）で…。
75

TAC☆
オリジナルモードでは勝利時にクリアすべき課題が出されたり、1対3など変則的な対戦形式がとられるなど普通とはちょっと違った作りになっているのがおもしろい。ただ、そのわりに隠しキャラの必殺技コマンドやコンボのシステムなど、ゲーム内や取説での情報が不足している部分があるのは気になる。そのへんを気にせずに遊べる格ゲー好きならたっぷりと楽しめる内容になっています。
75

PS2 決戦

■コーエー■SLG
■3月4日■¥6,800
■MC 2（216KB）



関ヶ原の戦い以後の数々の合戦が楽しめるSLG。戦に勝つには戦意と士気を高めることが重要。

トモザ
グラフィックは豪華絢爛でPS2ユーザーなら必見。プレイがサクサクと進むので楽しいッス。システムも簡単でわかりやすく、クリアしやすいように最初から最適な作戦設定がされているので、SLG初心者にも安心してプレイができることはイイッス。惜しい点は武将の特殊戦術のバリエーションが少なめなことですね。寝返った武将を、あとのシナリオでも使えると、もっとよかったッス。
85

本郷直樹
歴史SLGで、あまりとり上げられていない「関ヶ原の戦い」以降の戦いを舞台にしているためか、今までのコーエー作品とは一味違う感じがしました。特に登場人物たちが魅せる超美麗な人間ドラマは、見るものを釘づけにするほど。残念なところは、政略時に工作を行える武将が固定されていること。また、敵軍の有力武将を自軍にとり込んで活躍させるなどの自由度がもう少しほしかったです。
85

PS2 ドラムマニア

■コナミ■ETC■3月4日
■オープン価格（専用コントローラ、スタンド同梱）
■MC 2（52KB）、MT 2（3人同時プレイ可）



ドラムの演奏が体験できるリズムゲーム。アーケード版の完全移植に加え、オリジナル要素も充実している。

PON
手軽にドラマー気分が味わえて、ストレス解消にもなりそう。読み込みはアーケードよりも速いし、アペンドディスクなしで『ギターフリークス』専用コントローラとセッションができるのもスゴイ。ただ、少し早めにたたかないとタイミングが合わないのが不満。特にテンポの速い曲だと音楽とズレてしまうことも。あと専用コントローラは場所を取るし、騒音・振動対策が必要なのは確かですね。
80

本郷直樹
文句なしのデキだ！ 今すぐ買ってしまえ!! いきなり乱暴でしたが（笑）、これはプレイしていてほんとにいい感じの曲が多いです。専用コントローラも家庭用としては文句なしのデキ。ハイタムの位置がもうちょっと右にあればな〜とか思うけど、デザインもいいし、なれれば問題なく遊べるからOK（騒音による近所迷惑には注意しましょう）。この完成度なら売り値が高めなのも納得ですね。
90

PS2 ステッピングセレクション

■ジャレコ■ETC■3月4日
■¥6,800（CD 2枚組）
■MC 2（20KB）、専用コントローラ対応



有名アーティストの曲に合わせてステップするリズムゲーム。アーケードの移植のほか、独自の要素も豊富。

TAC☆
専用コントローラが左右3個のポイント配置なので、どうしてもガニ股でドタドタって感じの動きになりがちで、スタイリッシュにプレイするのはかなり難しいのだ。そもそも6個という時点でけっこう難しいので、どうしても敷居は高めになっている。でも、懐かし系の有名曲を中心にした曲のセレクトは捨て難いものが。そのへんの曲選択や、微妙にチープな味わいが好みに合うなら買い。
65

PON
往年の名曲やヒット曲が収録されているのはうれしいかぎり。ステップの色の位置を認識するのに最初はとまどうけど、実際にプレイしてみるとおもしろくてハマります。ただ、一度モードに入ってから（キャンセルボタンです）前の選択画面などに戻れないのは不親切。それと2枚組にしては曲数が少ない気がしました。また、騒音・振動対策が必要なのは、このタイプのゲーム特有の問題点かな。
75

PS2 ETERNAL RING

■フロム・ソフトウェア■RPG
■3月23日■¥6,800
■MC 2（100KB）



指輪（リング）による攻撃がメインのRPG。合成することで、さまざまな効果の指輪を作ることが可能。

平田洋
『KING'S FIELD』のファンだったので、3D酔いしやすいのは味のうちと思います。でも初体験の人には、ちょっとつらいかも。せっかく絵がきれいなのに動きがぎこちないモンスターが見受けられたのは残念。手探りで進んでいく硬派なゲーム性、地道なキャラ育成あたりに、『KING'S〜』系のゲームが好きな人なら、かなりハマれます。指輪の合成は、楽しすぎ。問答無用で熱が入ります。
70

トモザ
ストーリー性は薄いですが、PS2のスゴイ表現力が、味わえて楽しかったッス。特に女王蜂型モンスターの攻撃はリアルな造形と相まって、怖かったッス。新しい指輪を作り出すのは楽しいですが、合成前に合成後の姿が確認できないのは不親切。戦闘は魔法がメインの戦いなんで、剣がショボく感じるッス。3D酔いをする人には相性が悪いみたいなので、オススメできないことが残念ですね。
80

PS2 麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ

■コーエー■TBL
■3月4日■¥4,800
■MC 2（70KB）



『麻雀大会』シリーズ最新作。PS2になり対局スピードが速くなったほか、登場人物が架空の現代人に。

ヒロポン
PS2のスペックのおかげで、対局はかなりスムーズ。対局中は、ライバルたちがフルボイスで語りかけてきて、かなりにぎやかデス。でも、音声オフの機能がなく、うるさく感じたのは残念。キャラごとに打筋も分かれているし、耳なれない「アリス」なんてルールもあるし、正統派麻雀ソフトとしても優秀。「PS2買ったし、1本麻雀ソフトを」というのなら、押さえておいても損はないよ。
75

平田洋
COMの打ち方が競技麻雀ライクというか渋いというか……。早いテンパイと、1000点、2000点の取り合い、ダマテン基本、こっちがリーチかけると追っかけてくるというがっちりとした感触です。閉塞感、ガマン大会、基本に忠実といった麻雀を好む向きにオススメの、ストロングスタイルです。音声をオフにできないのがつらかったけど、麻雀をいちから覚えられるチュートリアルは素晴らしいです。
70

※PS2『鉄拳TAG TOURNAMENT』、『デッド オア アライブ2』、PS『タイニーバレット』のレビューは次号掲載します。
※『ステッピングセレクション』専用コントローラは別売り（¥6,800）です。

PS2 FANTAVISION

■SCE■PZG
■3月9日■¥5,800
■MC 2 (300KB)



打ち上げられる花火の中から同じ色のものを3つ以上集めて爆発させるPZG。花火大会の気分が味わえる。

PON

とにかく花火のグラフィックがキレイ。リプレイ画面では視点やエフェクトを変更できるので、いろいろな角度から見られておもしろいです。しかし問題は、左スティックで方向を決めるという独特の操作性と、なれるまでに時間がかかるとっつきの悪さ。なれさえすればサクサク進められるし、戦略的に連鎖が組めるようになればかなり楽しいんですけどね。あと花火の種類が少ないのが不満かな。

75

城イドム

夜空を飾る花火はとても美しく、これだけでも一見の価値がある。ルールはわかりやすいし、適当に操作するだけでも（少なくとも序盤なら）なんとかなるので、初心者でも安心だ。また、スコアアタックにこだわると驚くほど奥が深くなるので、ストイックな人にもオススメできる。攻略のキモになる消す順序を組み立てていく要素は、地味と言えば地味。人によってはその点が物足りなく思えるかも。

85

PS2 I.Q REMIX+

■SCE■PZG
■3月23日■¥5,800
■MC 2 (30KB)、2P同時プレイ可



『I.Q』がリニューアルしてPS2に登場。PS2ならではの演出が加わり、視点も変更可能に。

TAC☆

続編だからといって大きな改変をするのではなく、基本のおもしろさはそのままにちゃんと新要素が入っている。これってけっこう重要だと思う。2人協力プレイは、うまい人同士でも、初心者と組んでも、それぞれのおもしろさがあるし、ステージの区切りに登場するダンジョンも気に入ったっす。ただ、「これぞPS2」的な画面エフェクトはやりすぎじゃないかな？ ときどき目につらかった。

80

城イドム

定番シリーズだけに、完成度の高さは保証つきだ。手数などにこだわらず、サラッと遊ぶこともできるが、やはりこのPZGは「適度な操作テクのもと、ジックリ思考型PZGに取り組みたい」という人にオススメしたい。地味だが、より優れた解法を考え始めると、バッチリハマれるぞ。新たに追加された2人協力プレイは、連携プレイも決めやすく楽しめた（なお、エディットモードはなくなった）。

85

PS2 ドライビング・エモーション TYPE-S

■スクウェア■RCG
■3月30日■¥6,800
■MC 2 (90KB)、2P対戦可



車の挙動や走行感を忠実に再現したRCG。フェラーリF50など実在の車種、コースが実名で登場する。

トモザ

映像のインパクトはスゴイッス。ただ、ハンドルを切ったら、もとに戻さないといけないという独特の操作感覚のせいか、最初のうちはまともにまっすぐ走れなくてストレスを感じました。でも、なれればアナログスティックとの相性がかなりよく、高速走行時の車体制御のシビアな緊張感が味わえて楽しいッスね。コンパネが見えるドライバー視点は必見ッス。最初の敷居の高さが問題ですね。

70

バリオス海老原

ハンドルを切ったあと、ボタンをニュートラルに戻してもハンドルが完全には戻りきらない。そんな操作感になれるのは大変。だが、ゆるやかなコーナーを曲がるときなどは、一定の角度でハンドルを切っている状態をキープして走れるのでいい。実車が登場、セッティングなどでマシンにオリジナリティを出せるのはいいが、もっとパーツなどを取り替えて、自分だけのマシンに変えられるとよかった。

65

PS ヘキサムーン・ガーディアンズ

■インクリメントP■AVG
■3月30日■¥6,800
■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）



異世界「ヘキサムーン」を守るために戦うゲーム。AVGとSLGの2パートが交互に展開して物語が進行。

ヒロポン

AVGパートと戦略SLGパートが交互に行われ、物語が進んでいきマス。設定、シナリオはかなりこっていて、キャラたちが生き生きと描かれています。まるでよくできたアニメ（しかもノリは深夜枠かOVA）のごとし。でも、AVGパートは選択肢が出るでもなし、戦闘に深みを感じるでもなし、ゲームとして見ると多少疑問。けど、1つの〝映画〟としてはかなり楽しませてもらいました。

75

TAC☆

各話ごとに、学園での生活が描かれるAVG部分とSLGの戦闘シーンがあるんだけど、このAVG部分が問題。ボタンを押してメッセージを進めるだけのシーンが、やけに長々と続くので飽きてくるのだ。ヒロインとして、6人のプリンセスと幼なじみが登場しているのに、ストーリー分岐がないのも美少女ゲーム的には納得がいかない。キャラ、グラフィックとも非常によいだけに残念。

55

PS K-1王者になろう！

■エクシング・エンタテイメント■SLG
■3月30日■¥5,800■MC（3ブロック）、DS（AC非対応）、PS（10ブロック）



K－1の王者を目指す、格闘家育成SLG。アンディ・フグなど、人気の選手が実名で登場する。

トモザ

K－1の舞台でオリジナル選手を育成して、戦い抜いていく楽しさがツボにハマって、楽しめたッス。トレーニングで上がる能力値はアップするか、少しアップするか、またはアップしないかの3つしかなくて、能力値がダウンすることがないのはお手軽でうれしいですね。有名選手との対戦は相手が強すぎるけど、楽しいッス。キャラクターの細部のモデリングがよくできていないのが欠点ですかね〜。

85

TAC☆

今回は選手育成がメイン。パラメータを上げること自体はそれほど難しくなく、いかに自分好みのタイプの選手に育て上げるかということに集中できるのがうれしい。試合シーンも、地味だけれど、そういったタイプに合わせた戦い方を含め、育成の成果をしっかり確認できる手応えがある。育てた選手でK－1選手を倒すと、その選手を対戦モードで使えるようになったり、くり返し遊べる○。

80

PS FIFA2000 ヨーロッパリーグ・サッカー

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■SPG■3月30日■¥4,800
■MC（2ブロック）、AC（DS対応）、MT、8人同時プレイ可



ヨーロッパの主要な7つのリーグでプレイできるSPG。カップ戦やトーナメントを行うこともできる。

かわち山田

パスの通りやすさをカーソルの色で表示してくれるのはナイスアイデア。ただ、青でも取られる確率が高いのは……（確率だしね）。カンジンの操作性は基本レベルはクリアしているが、選手が滑るように動くのは、かなり違和感アリ。あと、試合に入るときの読み込みに時間がかかりすぎ（10秒程度）。入っているチーム数も多いし、選手も実名なので、サッカーファンならどうぞ。

70

本郷直樹

◎⊗◬それぞれのボタンに対応した選手にパスを供給できるフリーキック、パスの通りやすさを色で表示する工夫には驚かされました。それが戦略的に使えるまで調整されているのもいい感じです。ただ、その使い勝手がよすぎて簡単に得点が入りすぎます。足もとのボールの競り合いなどの守備的要素もおざなりな感じです。選手の動きや絵もしょぼめ。素晴らしい要素が多いだけに残念です。

70

PS 実況ゴルフマスター2000

■コナミ■SPG■3月30日
■¥5,800■MC（1ブロック）、AC（DS対応）、MT、4P同時プレイ可



実況つきのプレイが楽しめるゴルフゲーム。有名選手が実名で登場。また、モードも豊富に用意されている。

ウォルフ中村

奥行きがわかりにくく木に当たるかどうか判断しにくい、パワーショット時のゲージが見づらいなど不親切な部分がある。グリーンも全体の起伏がわかりにくいため難しくなっている（特に下りのパット）。最初から使えるキャラやコースがとても少ない（私は全要素を出すのに13時間強かかった）点も疑問だ。ただ、基本部分はよくできているし、独自のシステムをうまく組み込んでいる点はいい。

70

本郷直樹

『みんゴル』系の親切設計のゴルフです。パワーショットは入力も簡単で使い勝手もよく、全体的な難易度もかなり初心者OKな感じです。実名選手が次々登場するし、朝岡聡氏の実況も（うるさすぎるほどですが）しゃべりまくって、観戦気分を盛り上げます。ただ、読み込み時間が気になることと、選手の能力の上がり方がインフレ気味で、一度遊びつくすと、味わいがなくなるかもしれません。

75

PS EVE ZERO

■ネットビレッジ■AVG■3月30日
■¥6,800（※限定版¥9,800）
■MC（4ブロック）、DS（AC非対応）



推理AVG『EVE』シリーズ最新作。2人の主人公により、異なる視点で物語が進行するシステムは健在。

なんでもゆうこ

グラフィックはキレイだし、声優さんの声もバシバシ入ってて、コミカルで楽しい雰囲気が味わえます。ただ、調査を繰り返してフラグを立てていかないと先に進めないから、やたらと時間がかかって困っちゃいました。ボリュームはあるけど、クリアするには根気がいる作品ですね。2人の主人公をチェンジしつつのプレイになるので、行き先を忘れちゃうことも。そのへんのフォローもほしかったな。

70

バリオス海老原

2人の主人公を交互にプレイすることでお互いの状況が先に進んだり、1つの大きな話を主人公ごとの視点から体験できるマルチサイトシステムなど、シリーズの特徴ともいえるシステムによって展開していくシリアス＆サスペンスな物語はファンでなくとも楽しめるはず。しかも今回はシリーズ第1作よりも前の話で、今まで詳しく語られなかったエピソードが見られる。なかなか好印象な作品。

75

その他のソフト

●音楽ツクールかなでーる2(ETC/アスキー/3月30日/¥2800)●アンジェリークヒストリー(限定スペシャルパッケージ)(ETC/コーエー/3月30日/¥12000)●SuperLite1500シリーズ コットンオリジナル(STG/サクセス/3月30日/¥1500)●SuperLite1500シリーズ ザンファイン(STG/サクセス/3月30日/¥1500)●SuperLite1500シリーズ モンキーヒーロー(RPG/サクセス/3月30日/¥1500)●SuperLite1500シリーズ ロードランナー2(ACT/サクセス/3月30日/¥1500)●Tony Hawk's PRO SKATER(SPG/サクセス/3月30日/¥5800)●必殺パチンコステーション8〜CRかましの金ちゃん2&CRそれゆけ浜ちゃん2〜(SLG/サンソフト/3月30日/¥4900)●必殺パチンコステーションクラシック2 遂に蘇る!!爆裂名機復活(SLG/サンソフト/3月30日/¥3980)

PS ワーネバ・アイランド

■リバーヒルソフト■SLG
■3月30日■¥5,800
■MC(10ブロック)



架空の人生を楽しむシリーズの最新作が育成SLGで登場。今回は動物を育成し、大会で優勝するのが目的。

平田洋　会話を繰り返して人と仲良くなったり、動物を地道に鍛えて大会で勝たせるあたりは『ワーネバ』らしい楽しさで、『2』でイムを飼いたくて果たせなかった人には、とくにオススメ。ただ、前作までは年老いて死ぬまでの日常を暮らしていたのに対して、「6年間のうちに育成士長になる」という明確な目的が存在するので、今回は6年間だけ故郷を離れて1人暮しをしている感じで、微妙な違和感も。　**75**

PON　シリーズのほかの作品とは別物の育成SLGになってますね。イムをはじめとする動物はとてもかわいいし、動物の交配をしたり、ほかの育成士と仲良くなったりという楽しみもあります。でもアイテムの効果やトラブルの対処法がわからないなど、システムに不親切な面が多いかな。あと、だんだんとルーチンワークになっていくので毎日が単調になりがち。セーブ時間がかなり長いのもツライです。　**65**

PS 右左(U−SA)

■アートディンク■PZG
■4月6日■¥3,800
■MC（1ブロック）



地形そのものを動かして、ボールをゴールに導くPZG。同じ色のボールとブロックをくっつけるのが目的。

城イドム　シンプルなルールの思考型PZG（試行錯誤型PZGとも呼べる？）。さまざまな解法を見つけられるので、遊んでいてとても楽しく、完成度は高い。時間や手数の制限もないため、思う存分、試行錯誤を繰り返せるのも親切。オリジナル問題を作れるエディットモードがあることを除けば、味つけ（ストーリーモードなど）はほとんどないが、定価が安いことを考えれば、断然お買い得の1本。　**85**

トモザ　時間制限がなくてじっくり遊べることや、シンプルな作りには好感を持てたッス。ボタンは2つしか使わないので片手でできるし、手数制限もなく、適当に回してもクリアできたりして、気楽に楽しく遊べましたね。再挑戦では、より手数を縮める楽しさがあるのはイイッス。最初の50面はPZGが苦手な僕でも、クリアできたけど、それ以降はかなり難易度が上がって、歯ごたえがありますね。　**70**

PS 絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ

■NECインターチャネル■AVG
■4月6日■¥6,800(CD2枚組)
■MC(2ブロック)



SSで人気のAVGがPSに登場。本編だけでなく、ファンディスクで4本のミニAVGもプレイできる。

平田洋　いわゆる紙芝居方式なんだけど、プレヤーができることが少なく、グラフィックの変化も乏しい。メッセージをえんえんと追いかけていくのが苦手な人には、正直、オススメできない。物語が進んでも、ヒロインたちの感情に明確な変化が感じられないのも個人的には残念。クリア後に外伝的なストーリーをプレイできるのはうれしいけど、かんじんの本編に、もっとドラマチックな展開がほしかった。　**65**

ヒロポン　SSのゲームの移植版。ヒロイン全員にはアプローチできず、「せっかく全キャラ×××なのに！」と、某ライターが血の涙を流してたのを思い出しました。でも、本作はサブキャラ主役のおまけシナリオつきだし、上の意見に同感の人も満足できるでしょう(笑)。システム面は、キャラごとに音声をオフにできる、いつでもセーブできる、とかなり親切。恋愛モノ好きなら一度試してみてほしい。　**85**

PS 遙かなる時空(とき)の中で

■コーエー■AVG■4月6日
■¥6,800※プレミアムBOX¥8,800
■MC（1ブロック）



『アンジェリーク』のスタッフによる和風恋愛AVG。異世界「京」で8人の男性とのラブロマンスが楽しめる。

PON　まさに和風『アンジェリーク』といった感じの恋愛AVG。「八葉」と呼ばれる8人の男性キャラが、主人公をお姫様のように大事にしてくれます。これは女性としてはたまらなく気持ちイイですね(笑)。キャラの表情は豊かだし、選択肢による会話の変化も多種多様。読み込みも速くて◎。戦闘画面のグラフィックがショボイのが玉にキズかな。京都や平安時代に興味があれば、さらに楽しめますよ。　**85**

平田洋　戦闘のうまいやりかたを見つければ、おめあての八葉（男性キャラ）の好感度&信頼度を効率よく上げられるのがいいです。八葉の性格づけには「アンジェリーク」の守護星サマたちの面影もチラホラ。単純に正義VS悪っていう構図じゃないストーリーも、プレイヤーをうまく物語に引き込んでくれて好感触。基本的に男がプレイするゲームじゃないと思うんで、女性なら点数は+5〜+10してね。　**75**

PS まぼろし月夜 〜月夜野綺譚〜

■シムス／加賀テック■AVG
■4月6日■¥5,800
■MC（2ブロック）



DCから移植の恋愛AVG。シナリオが書き換えられているほか、攻略可能なヒロインも増加している。

ヒロポン　「放課後に向かった場所で、どのヒロインと出会うか」ってのが重要な要素の1つなんだけど、どこに誰がいたのかが、カレンダーにオートで記録されていくのはうれしい。さらに、スキップ機能やどこでもセーブできるなど、攻略するときにはうれしいユーザーライクな機能が充実してマス。シナリオもおもしろいし、ギャルゲー好きでヒロインの絵柄がOKなら、けっこうハマれると思うよ。　**80**

トモザ　テキストで読ませる、よくあるタイプの恋愛ゲームだけど、幽霊を中心に話が展開していくのが新鮮に感じたッス。キャラデザインもかわいくて、女の子も子どもから大人までと幅広く選べるのはイイですね。ただ、主人公の行動選択の機会が少ないため、自分の行動が物語を変えているという実感が感じられないですね。でもキャラとの出会いに関係してくる移動場所はいろいろ選べて楽しいッス。　**70**

PS TRL(THE RAIL LOADERS)

■ビクトリー■STG■4月6日
■¥5,800
■2人同時プレイ可



新幹線の王子が、魔王にさらわれた女王を助けるために戦うSTG。レールのポイント切り替えが重要。

城イドム　グラフィックデザイン、ゲームシステムからは、一昔前のゲームを思い起こさせられる。プレイモードは1種類だけ（1〜2時間でクリア可能）、オプションで変更できるのは音量のみと、ゲーム内容はとてもシンプルにまとめられている。攻略していても、力押しで進むのが一番有効になる（なので2人同時プレイもあまり盛り上がらない）。子ども向けの可愛らしい世界観は、悪くないと思うのだが。　**50**

バリオス海老原　線路を走る電車が自機になっているSTG。線路の上を走るから細かい動きで弾を避けずにすみ、難易度が低くなっていた。また線路を走るという状況を生かして、切り替えポイントを置いて、進むコースに分岐を持たせているのはよかった。でも、子ども向けと考えても、2コンで1コンを操作して手助けできるシステムが必要なほど難しくなく、全体的にあっさりしていて物足りなさを感じた。　**50**

その他のソフト 〜ピックアップ〜

柿木将棋Ⅳ

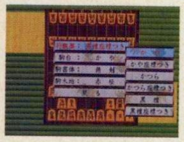
■アスキー■TBL
■3月4日■¥6,800
■MC2 (53〜2102KB)



「コンピュータ将棋王座決定戦」で優勝した、最強の棋力を誇る将棋ソフト。指定の時間になるとCOMが自動的に次の一手を指す「思考時間の制限機能」などにより、待ち時間を大幅に短縮。快適なプレイを実現。古棋譜などのモードも充実しており、詰将棋では自分で問題を作り、COMに答えさせることもできる。

森田将棋

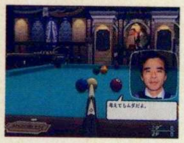
■悠紀エンタープライズ■TBL
■3月4日■¥6,800
■MC2 (118KB)



『森田将棋』が大幅にパワーアップしてPS2に登場。思考スピードが格段に速くなり、待ち時間による不快感を減少。通常の対局だけでなく、将棋についていろいろ教えてくれる「将棋講座」や、4000以上もの棋譜を管理することができる「データベース」など、全部で6つのモードがある。

撞球 ビリヤードマスター2

■アスク■TBL
■3月30日
■¥5,800■MC2 (98KB)



本格派ビリヤードゲームの続編。PS2になったことで映像が大幅にパワーアップしているほか、今回はキューを動かすたびに、手球と的球がそれぞれどうぶつかって、跳ね返って、どこまで転がるか、ラインを見るだけでわかるようになっている。また、4種類のモードがあり、世界的トッププロ5名も実名で登場する。

NHL Blades of Steel 2000

■コナミ■SPG■3月30日■¥5,800
■MC(3ブロック)、AC(DS非対応)、MT、8人同時プレイ可

ナショナルホッケーを題材にしたSPG。2000年の最新データを搭載しており、全選手、全チームが実名で登場する。また、実況は本場のアナウンサーが担当。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

PS2のソフトは全体的に高得点。今後発売されるソフトにも期待が高まります。そんななかで注目されたのがPSの『ガイアマスター』。大逆転要素が強すぎて戦略的な楽しみがないという意見と、まったく逆の意見が出て、レビュアー陣でもなかなか結論が出ませんでした。楽しいことはうけ合いなので、ぜひ一度試してほしいタイトルです。ちなみに本郷氏が「この値段なら満足」といったオープン価格の『ドラムマニア』。彼の購入価格は¥14,000くらいだったそうです。

その他のソフト

●華蘭虎龍学園〜むねきゅん編〜(TBL/J・ウイング/3月30日/¥2800)●ディスクダービー 名馬をつくろう!!(SLG/ダズ/3月30日/¥5800)●HEIWA Parlor！PRO ドルフィンリングスペシャル(SLG/日本テレネット/3月30日/¥5200)●チェス2000(TBL/アンバランス/4月6日/¥6800)●信長の野望烈風伝withパワーアップキット(SLG/コーエー/4月6日/¥9800)●デビルマン(ACT/バンダイ/4月13日/¥5800)●雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ(TBL/ビスコ/4月13日/¥1500)●雀じゃん恋しましょセパレート2 恋こいしましょ(TBL/ビスコ/4月13日/¥1500)●着信メロディだもん volume. 4(ETC/ビング/4月13日/¥1980)

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

そろそろ花見ですねえ。季節的に。お酒ですねえ。飲まないとですねえ。未成年はダメ。



▲埼玉県　ふぐ茶さん：ごほうびもらえますしね。余ってる人はガンガン行きましょう。

▼千葉県　こはら竜架さん：ホノボノといい感じのキャラが多いですし。カップルも。





▼神奈川県　和泉閑久さん：悲しい目ですよね。そんなものでしょうか？





▲群馬県　Hiroyukiさん：ステキな装備です。でも防御力低そう……。

▼三重県　ぶじゅさん：ハデですよね。ムチャな戦いが楽しめそうです。





▲北海道　TOMYさん：『1』の方が切ないシーンが多いですよね。

◀北海道　皐月さん：妙な短気さえ（笑）直ればカッコイイキャラですよね。渋いし。自分にできることと、できないことをある程度わかっているのはカッコイイですよ、やはり。ムチャに突っ込むのも大事ですけど。



▲青森県　せんづき千春さん：あれですね、追跡カメラがスタッフの後を追いかけてるわけですね。同じ様な時期にTV各局で放送されます。つい見ちゃうんですよ。目の所にモザイクの入っている人たちが大活躍するところ。



▲東京都　松本あけりさん：彼は『2』の方がかっこよさげです。『罰』でパーティには？

▼三重県　朱見珠さん：彼女の髪は手入れしてなくてもOK？





◀大分県　英桃さん：超ナイスバディな上にメガネの似合う若い女の先生……実際に学校にいたらもう……大変でしょうねぇ。「GTO」じゃないですが、最近、何かと問題が多いですし。ナイスバディでもそう見えないような服装で隠してたりして。ワザと不細工なメイクをしたり……とかはないでしょうけど。



▲宮城県　楓来らみーさん：スサマジイ服着せられてますよね。



▲東京都　津丸さん：『1』の移植は……どうなんでしょ？

▶神奈川県　緋牙久遠さん：ナナミと主人公には裏はないですよね。ジョウイは……なんであんな判断をしたんでしょうねぇ？　キチンと計画を話した上で行動に出れば良かったのに。たとえ反対されるのがわかっていたとしても、黙って行けば良いわけですから。一人でなんでもできると思うのは……お子様ですよね。





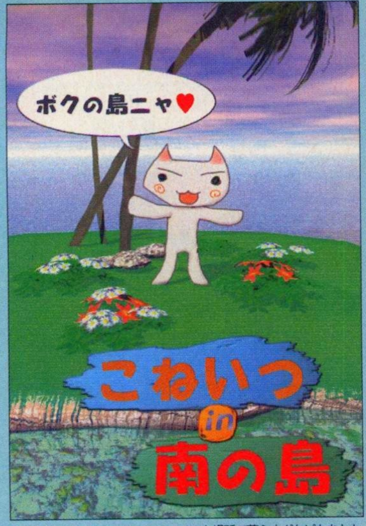
◀東京都　胃袋モダニカさん：「盗」系のスキルはいいですよね。わくわくです。



◀岐阜県　砂目さん：なんていうか……どこか悲しくなってくる絵です。もう家には帰らないってことでしょうか？

CGでバッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！データでの応募は×。



▲大阪府　K・タニノさん：イロイロな場所で暮らすポケピたちとお話ししてみたいですよね。南の島だと妙にのんきになったりしたりとか。雪国では妙に演歌だったりとか。

▶兵庫県　麻瓜さん：恨んでますねぇ……というか、そういう激しさがこのゲームの魅力ですよね。笑。決して大作じゃないですけど、やって楽しいゲームです。ファンも多いですし。



▶宮城県　鈴音りんさん：隠れキャラーズですね。ちゃんと告白してもらうのは大変です。



▶大阪府　鯖田ユキさん：後ろから見るとちょっと格好悪い彼女でした。鎌はいいんですけど。





▲神奈川県　やぐ敦さん：チビッコはお家でお留守番ですね。



◀青森県　くめた夏緒さん：PS2ならもっと激しい戦いがシステムを調節して。



◀宮城県　鈴音りんさん：カエルとは思えないですよね。笑。冒険もバリバリですし。



▲和歌山県　山崎美由紀さん：いい面構えです。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151 ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152 ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロ

▼広島県　草彦弘史さん：ハマってる人多いですよね。ジワジワとハガキも増えてきてます。





▲神奈川県　アメミヤユタカさん：なんとなく麗しげな方々ばかりでステキです。

▼静岡県　スピッツ犬さん：ふてくされっプリが彼女らしいです。魔法使えますし。





▲岩手県　瀬田戒里さん：いつプレイしても楽しいですからね。持っていたいソフトです。





◀岩手県　瀬田戒里さん：雰囲気とか、キャラの動きとか、キャラの性格付けとか……スゴク良い作品だと思うんですよね。でも単純にボリュームが足りなかった気がします。街をふらついていると大抵、怪奇現象にぶち当たるって感じだったらもっと盛り上がったと思うんですよね。続編が出るならその辺を押さえて欲しい気がします。



◀静岡県　瀧上アサオさん：彼女の大きくなった時の姿はやはりドキドキでしょう。

▶埼玉県　◯んこ血に染めてさん：『ドラクエ』延びに延びてる反面、期待は高まるばかりですよね。沢山の世界が待っているらしいので、ある意味フリーシナリオなんでしょうか。う〜ん……ワクワク。早くプレイしたいですねぇ。FC、SFC以外で初の次世代（もうそんな言葉も聞かなくなりました）マシン用『ドラクエ』ですから。



◀神奈川県　千石ぷうさん：どんな謎が隠されているんでしょうねぇ？　今回は。



▲東京都　なんでも屋さん：どんなに美味しいモノもこのメンツじゃ……。

▼千葉県　こはら竜架さん：お洗濯とかお掃除とか。生活感がステキです。





▲三重県　如月あきらさん：血の匂い。バイオレンスがたまりませんね。



▲？県　Y川むんさん：次はこの２人の10年後冒険とかだと楽しそうですけど。



◀東京都　間城怜葉さん：今回も衣装数がすさまじいんでしょうかね。



▲福岡県　河野やまめさん：お花見は、ほわ〜としてしまいますからね。お酒がいいんですよ。



◀神奈川県　まささん：ソレくらいしたいでしょうけど……仕返しが……怖いです。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品のハガキは、このコーナーに送ってください！　ＰＳ２ならどんなゲームでも移植できますよね。多分。ネットゲームはまだダメですけど。

▶三重県　ぷじゅさん：通信回線で誰かと気軽に対戦できるシステムって…どうなんでしょう？　今後の主流になっていくんでしょうかねぇ？　直接話ができないのがネックだとは思うんですけどね。キーボードじゃ……。





▶愛知県　猫奈さん：紺のタイツがポイントだと思うんですけど……違いますかね。あと、「なのじゃ」。まあ、外見も大切ですけど。

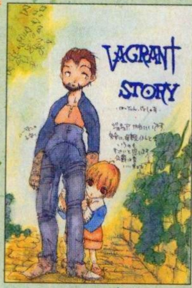


▶神奈川県　藍色くじらさん：もう少し納得できる形だったら……って気がします。だからこそ強く思い出として残っているワケですが。

▶三重県　ぷじゅさん：ゲームとしてかなりいい感じでまとまってますよね。良作です。キャラの数も多いですし。ＰＳ２の格闘ゲームも豊作です。



▶新潟県　蒼神矢草さん：しかしアシュレーはザコに平気で殺されますよね。なんていうか、中ボスよりも怖いんじゃないでしょうか？

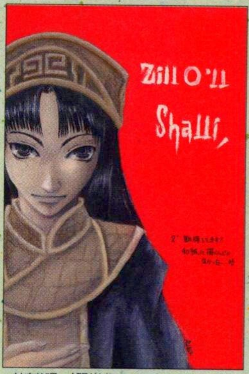


◀千葉県　喜多川セイさん：ただ……単純な移植は……どうなんでしょう？　スサマジイですからね。バランスとか。キャラとか雰囲気はそのままで、戦闘は『ペルソナ２』のモノにするとか。そこまでやったらもう新作……と一緒ですね。はぁ。



▼東京都　ばらスィーさん：髪の毛のくせ毛っぷりは見事ですよね。

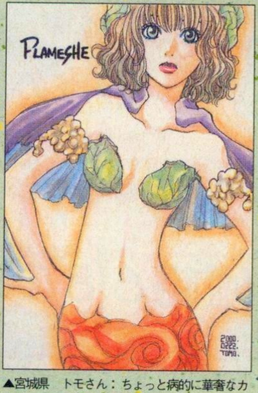




▲神奈川県　朝影礼都さん：企んでますよね。それにしても。クスクスって。

▼大阪府　秋月秸都さん：この辺の主要キャラは登場して欲しいですよね。





▲宮城県　トモさん：ちょっと病的に華奢なカラダしてそうですよね。

イロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いで日々作品制作している人には申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「４Cど」係


PlayStation
「再会」から始まる
甘く切ないラブストーリー
with
TOYBOX
ストーリーズ
絆という名のペンダント
2000年4月6日発売予定
希望小売価格6,800円【税別】 CD-ROM 2枚組
©2000カクテル・ソフト/NECインターチャネル/スタック

電撃 Play Question プレイクエスチョン

2000 HOW TO WIN

人生勉強…。人は一生をかけて勉強するっていいますよね。ゲームをしているときにもなにかを発見して、そこから学ぶことがあります。そう、ゲームも勉強の1つ。プレイクエスチョンは、そんなときのための参考書です。

PS

筋肉番付VOL.2

新たなる限界への挑戦!

『筋肉番付2』に隠された要素を一挙公開！
集中力を高めてすべての競技にチャレンジだ!!

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)、8P対戦可

このゲームに必要なことは集中力！……でも、バスケットボールを下投げする「金剛くん」や相撲スタイルでマウンドに登場する「舞の海」を見ると、楽しくてその集中力も欠けてしまいます(笑)。みんなでプレイするときは寡黙にやるよりも「オヨヨヨォッ!?」っとか実況のマネなんかして楽しくやりましょう。 （筋番付肉のゴー）

集中力が勝負のカギを握る『筋番2』! 今回はすべての隠し要素を公開!!

人気のスポーツバラエティ番組〝筋肉番付〟を見事にゲーム化した『筋肉番付2』。今回はなんと、隠しキャラクターや、エキストラモードの出現条件など、このゲームに隠されたすべての要素を公開するぞ。各競技をクリアするには、何度もプレイしてその競技の特徴を理解することが大切。特に重要なのが〝コンセントレーション(集中力)〟だ。バランスやタイミングを決定する目押しが必要な競技では、ボタンを押すときに呼吸を止めてプレイ！集中力を高めなければ高記録は狙えないぞ。


▲集中力が勝利のカギ！ ダラダラやっていても高記録は出せないぞ。

隠しキャラクター4人の出現条件を公開!

武豊



出現条件
マッスルランキングモードの全競技をレベル〝ふつう〟で優勝すると出現する。
【キャラの特徴】 スタミナ：6、スピード：4、パワー：4。ほかのキャラと比べると非力。上級者向け。

舞の海



出現条件
マッスルランキングモードの全競技をレベル〝つよい〟で優勝すると出現する。
【キャラの特徴】 スタミナ、スピード、パワー、すべて10という超人。もっとも使いやすい初心者向けキャラ。

うしおくん



出現条件
エキストラモードに用意された5つの競技を、すべてクリアすると出現する。
【キャラの特徴】 スタミナ：8、スピード：3、パワー：10と偏ったキャラ。独特な体型は一見の価値あり。

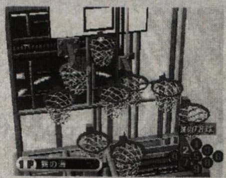
金剛くん



出現条件
エキストラモードの5つの競技がプレイ可能な状態で、エキストラ競技のうち1競技をクリアする。
【キャラの特徴】 前作でもお馴染みのキャラ。パラメータはもちろんオール10！

さらに難易度の高い競技、エキストラモードに挑戦だ!

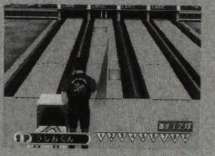
通常のプレイモードに用意されている9つの競技のうち、5つの競技には、さらに難易度の高いバージョンが存在する。各競技で高記録を叩き出すことでエキストラモードが出現するようになっているのだ。ここでは、その5つの競技の出現条件を紹介する。ちなみに、エキストラモードの5つの競技はコナミオリジナルのもの。実際にTV番組で登場していたものとはまったく違うので、ぜひチャレンジしてほしい。


▶通常のマッスルランキングモードよりもさらに高度な技術が要求されるぞ。

PUNCH OUT EX●パンチアウト

出現条件 マッスルランキングモードの「パンチアウト」でパーフェクトを達成する

レーンに立っているピンを倒していくという基本ルールは通常のモードと同じ。このエキストラモードでは、レーンに壁やトンネル（ボールをくぐらせなければならない）などの障害物が設置されているので、ボールの回転角度が非常に重要になってくるぞ。


▲キャラの利き腕も考えよう。

SPRAY HITTER EX●スプレーヒッター

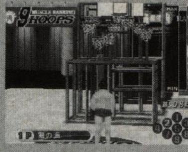
出現条件 マッスルランキングモードの「スプレーヒッター」でパーフェクトを達成する

トスバッティング形式の操作方法は一緒だが、マウンドには「アウト」「ホームラン」「1塁打」「2塁打」などの特殊パネルが配置されている。それらのパネルを打ち抜いていき、何点取れるかを競うベースボール形式のスプレーヒッター改なのだ。


▲即死パネルには要注意。

9HOOPS EX●ナインフープス

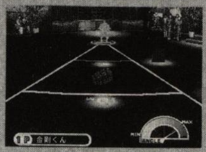
出現条件 マッスルランキングモードの「9フープス」でパーフェクトを達成する


▲指定したリング以外はダメ。

基本操作は通常のモードと同じだが、立ち位置は固定で指定されたリングのみにゴールしなければならない。パワーゲージを緑色の部分で止めて、バランスを真ん中に狙えばゴールできるぞ。また、動いているリングを狙う場合は、折り返し地点を狙っていこう。

THE GALLON THROW EX●ザ・ガロンスロー

出現条件 マッスルランキングモードの「ザ・ガロンスロー」で6m20cmをクリアする


▲連打力が勝負を握る競技だ！

樽の壁超えの高さを競うルールではなく、遠投（樽を後ろに投げてその距離を競うルール）での記録にチャレンジする競技。この競技のポイントは連打！ 連打が速ければパワーが上がる。そして樽を投げる角度は、真上から右側の45度が理想的だ。

LONG SHOOT EX●ロングシュート

出現条件 マッスルランキングモードの「ロングシュート」でパーフェクトを達成する


▲風の強さと向きは重要。

マトにボールを蹴り込み、当たった場所によって点数が加算されていく。レベル（ステージ）は9つ用意されていて、それぞれのレベルのノルマを達成していかなければならないぞ。画面右に表示されている風の向きを見て、蹴り位置を決定するのがポイント。

©KID 2000

PS infinity（インフィニティ）

コレさえ読めばエンディングは目前！ ストーリー後半までの完全攻略チャートを公開!!

発売中	▶¥6,800	▶キッド
AVG	▶MC(2ブロック)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームで無限ループを抜け出すには、2周目以降のプレイがクリアのカギ。1周目とは違う内容の選択肢が発生するので、よく考えて選びましょう。もちろん、こまめなセーブも忘れないように。関係ないですけど、ゲーム内で「ニンニンネコピョン」がログセの、例のキャラを見かけたような…。同一人物？ （小岩）

ストーリー後半までを攻略チャートで完全フォロー！

女の子には好感度が設定され、これが一定値に達していることがエンディングを見るための条件の1つ。そのほか、女の子ごとに特定の条件を満たさないとエンディングを見ることはできないぞ。そこで、今回はエンディングを迎えるための条件を公開！ ストーリー後半となる4月5日までの攻略手順をチャートにまとめて掲載しているので、絶対にチェックだ。





▲チャートには、エンディングを見るために必要な選択肢のみ掲載しているぞ。

◀選択肢を間違えてもやり直せるように、こまめにセーブしておくことも大切だ。

注意POINT 4月3日の肝試しイベント

肝試しイベントでは、ジャンケン（同じ手を出した2人がペアになる）によってペアが決定する。このとき、下記の優先順位に基づいて、女の子が誘いに来てくれるぞ。また、それぞれの女の子が誘いに来てくれるために必要な好感度も紹介しておこう。複数の女の子が同時に条件を満たしてる場合は、好感度の大小に関わらず下記の順位が優先されるので注意。



▲肝試しイベントは、好感度を上げる絶好のチャンス。お目当ての女の子と同じ手を出して必ずペアを組もう。

女の子の優先順位と必要好感度

1：優夏	好感度10以上	3：いづみ	好感度8以上
2：くるみ	好感度7以上	4：遙	好感度21以上

おまけ要素もアリ！ ゲームをとことん楽しもう

このゲームには、3つの隠しモード「アルバムモード」、「サウンドモード」、「ヴォイスモード」があることが判明したぞ！ 各モードの出現条件は、アルバムモードとサウンドモードが1度ハッピーエンドを迎えること（どのキャラでも可）。ヴォイスモードは、5人の女の子全員とハッピーエンドを迎えることが条件となる。以上の条件を満たすとタイトル画面のメニューに「ETC」が追加される。これを選ぶと隠しモードの選択画面へ切り替わるので、あとは見たいモードを選択しよう。



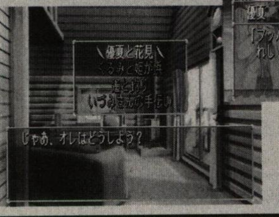


▲「サウンド」はBGM、「ヴォイス」はキャラのセリフを聴くことが可能。◀「アルバム」は、1度見たことのあるイベントCGを鑑賞することができる。

注意POINT 女の子別専用ルートの確定条件

女の子には、それぞれ専用ルートが用意されており、特定の条件を満たすことで進むことができる。この条件を満たしていれば、4月5日になった時点で、専用ルートへ進むことができるぞ。専用ルートの確定条件は、女の子別に補足しているので必ずチェック！ 専用ルートへ進めなかった場合、ハッピーエンドを迎えることが不可能になるので注意しよう。





▲4月4日のバーベキュー大会が終わった時点で、条件が満たされているかが判定される。◀4日の行動も専用ルート確定条件の1つ。行動は慎重に！

川島 優夏



●ゲーム序盤の選択肢に注意

専用ルート確定条件

●4日に花見に行っている
※もしくは好感度が一定値以上

気さくでさっぱりした性格の優夏。彼女との会話では、率直な意見を返したほうが好感度がアップするぞ。また、ゲーム序盤に好感度に関わる選択肢が多く発生するので、右の表でそのタイミングをチェックしよう。なお、優夏とほかの女の子の専用ルート確定条件を満たしている場合、優夏の専用ルートが優先されてしまう。優夏以外の女の子を攻略するなら優夏の好感度を上げないようにゲームを進めよう。

日付	時刻	場所	選択肢	好感度
1日	9:16	ロッジ	「何かあった？」と穏やかに聞いてみる	＋1
	9:42		「優夏、料理作れるの？」	＋2
	10:55		「う、うん……」	＋3
	11:44		オレは優夏をフォローすることにした	＋4
	12:19	テニスコート	優夏と一緒にテニスをする	＋3
	14:58		それでもオレは虚勢をはってみた	＋1
	14:58		「元はといえば優夏のせいだ」	＋1
	16:37	道路	「もったいぶってないで早く言えよ」	＋1
	17:05	海岸	「ああ、確かにな」	＋1
	17:13	ルナビーチ	「優夏はオレと買い物に行くんだよ」	＋3
	18:13	買い物帰り	「重い……降りてくれ……」	＋1
2日	12:00	プール	がむしゃらに泳ぎまくりたい	＋2
			手を握る	＋2
			怒った	＋1
3日	21:01	墓地	黙って優夏の手を握る	＋2
	22:10	温泉	「ボボンガ～」or「ス～イスイ……」	＋1
4日	9:49	ロッジ	優夏と花見	−



◀テニスや買い物、プールなど、常に優夏と一緒に行動できる選択肢を選ぼう。これらのポイントは、好感度を上げるチャンスなのだ。



▶花見イベントは、朝と夜の2パターンがある。朝に花見へ行かなかった場合は、優夏を誘って夜桜を見ることもできるぞ。

ポイントQ&A

Q：女の子全員を効率よく攻略する方法はないでしょうか？
A：このゲームは2ブロックで最大50カ所にセーブすることが可能なので、これを利用しない手はないぞ。もし、選択肢を間違えてしまっても途中からやり直せるよう、こまめにセーブしよう。また、1度見たメッセージは△ボタンでスキップ可能。この機能を使えば2回目以降のプレイがぐっと楽になることウケ合いだ。

朝倉　沙紀



◉3日までの行動がクリアのカギ

沙紀を攻略するときは、3日までにどれだけ好感度を上げているかが重要なポイント。3日に肝試しへ行く場面で、ある程度好感度が高くなっていれば「沙紀の別荘へ行く」という選択肢が発生する。沙紀の別荘へ行くとバスケットを拾うことになるので、これをくるみに修理させ、4日に沙紀の別荘へ届ければ専用ルートの確定条件が満たされるのだ。

専用ルート確定条件
- 4日に、修理したバスケットを沙紀の別荘に届けに行っている

日付	時間	場所	選択肢	好感度
1日	17:13	ルナビーチ	臆することなく言い返してやる	+1
			オレは億彦をかばう気など毛頭なかった	+1
			失礼だろ、そんなの？	—
			沙紀に声をかけた	+3
	17:47	買い物	少しだけイタズラ心が芽生えてしまった	+1
	18:36	ルナビーチ	ちょっと笑いかけてみた	+1
	20:59	プール	「そうだね」	+1
2日	12:00	プール	喉が渇いた	+2
			いきなり自己紹介	+2
			ビールでいいや	+1
	15:38	道	くるみと沙紀のもとへ	+1
	16:25	診療所	「何だよ、それ」	+1
	19:55	道路	ついて行く	+2
	20:26	診療所	言いたくないなら、しょうがない	+1
3日	19:52	ロッジ	やっぱり沙紀が気になる	—
	20:05	沙紀の別荘	忍び込む	—
	22:27	ロッジ	修理して沙紀の元へ届ける	—
4日	11:14	沙紀の別荘	「ちゃんと沙紀の手で受け取れよ」	+1
5日	1:52	ロッジ	「待てよ」	+1
	2:05	道	足をかけて沙紀を突き倒した	+2
	12:22	港	「そうかな？」	+1
	18:09	道	「そんなこと……ない」	+1
	18:45		正直に話す	+1

守野　いづみ



◉いづみの攻略は1番最後

いづみは専用ルートの確定条件が多く、中でも注意したいのは、いづみ以外の女の子全員のエンディングを見るということ。彼女のエンディングを見るには、先に優夏、沙紀、遙、くるみを攻略する必要があるのだ。また、4日の行動にも注意。いづみの手伝いに行かず、くるみと姫ヶ浜へ行かないと攻略不可能になるぞ。

専用ルート確定条件
- 肝試しのペアがいづみだった
- 4日にカニ相撲をしている
- いづみ以外の女の子4人全員のエンディングを見ている
- 好感度が一定値以上

日付	時間	場所	選択肢	好感度
1日	17:13	ルナビーチ	「よろこんで♪」	+1
	19:11		そのまま失神してしまった	+1
	20:29		「ここまでしてもらって、いいのかな？」	+1
	20:59	プール	2人の元へ駆け寄る	+1
2日	10:32	ルナビーチ	プールに行く	—
	12:00	プール	イルカのような潜水を	+3
			「膝枕！　膝枕してくれ〜」	+1
			「恐れ入りました……」	+1
			「くるみって〜」or「彼氏いるんですか？」	+1
3日	19:02	ロッジ	Help me!　いづみさん	+1
	22:10	温泉	「なんのこれしき！」漬かり続ける	+2
4日	9:49	ロッジ	くるみと姫ヶ浜	—
	11:47	ルナビーチ	「任せてよ」	+1

樋口　遙



◉好感度UPのチャンスを見逃すな

遙の専用ルートに入るには、かなり高い好感度が必要になる。好感度を上げるチャンスは多いものの、そのほとんどが1しかアップしないので、1つでも見逃すと攻略不可能になる可能性もあるぞ。

専用ルート確定条件
- 4日に釣りに行っている
- 好感度が一定値以上

日付	時間	場所	選択肢	好感度
1日	9:27	ロッジ	別の言葉を投げてみる	+1
	11:44		オレは遙をフォローすることにした	+1
	12:19	テニスコート	オレも海に行きたい	+3
	12:45	海岸	無理にでも自分の気持ちを言葉にしようとする	+1
		船室	「好きなのか？」素直に聞いてみる	+1
	17:13	ルナビーチ	失礼だろ、そんなの？	—
			遙に声をかけた	+3
	17:47	買い物	「そういうわけにはいかないよ」	+1
	20:59	プール	「気持ちいい？」オレはそう尋ねた	+1
2日	12:00	プール	何だか滑りたい気分	+1
			「なるほど……」とりあえず相槌	+1
			好きな食べ物って何？	+1
			遙に興味があるからだよ	+1
	15:38	道	遙と億彦のもとへ	+1
	16:04	防波堤	2人を助けるために飛び込む	+1
	21:38	ロッジ	「オ、オレが教えてやるよ」	+1
3日	9:33	ロッジ	「……オレだよ」	+1
	10:12	道路	「ああ、遙は約束を守った」	+1
	11:02	防波堤	「それは違うよ。遙」	+1
	16:30		ある	+1
			いや、そういうわけじゃないんだが……	+1
	17:44	ロッジ	あれはだねぇ……	—
	17:59		「本当は……、ちょっとビックリした」	+2
4日	9:49	ロッジ	遙と釣り	—
	11:24		黙って遙を見送った	—
	14:22	防波堤	「あると思う」	+2
	15:08	海岸	遙に手を差し出した	+2
5日	12:35	ルナビーチ	いや……	+1

守野　くるみ



◉専用ルート確定条件に注意！

いづみ同様、くるみも専用ルートの確定条件がシビア。やはり4日の行動が落とし穴で、くるみと姫ヶ浜へ行くと攻略不可能。いづみを手伝いに行くことが確定条件の1つなので、くれぐれも間違えないこと。

専用ルート確定条件
- 2日にプールに行っていない
- 3日に温泉に行っていない
- 4日にいづみの手伝いをした
- 好感度が一定値以上

日付	時間	場所	選択肢	好感度
1日	20:59	プール	2人の元へ駆け寄った	+2
2日	10:21	海岸	実はオレもくるみのことが心配	—
	10:32	ルナビーチ	くるみの後を追う	+3
	15:38	道	くるみと沙紀のもとへ	+1
	16:04	防波堤	2人を助けるために飛び込む	+1
3日	17:52	ロッジ	くるみの元に駆け寄る	+2
	20:28	墓地	「なかなかだな」	+2
	21:40	ロッジ	「くるみ……どうしたんだ？」	+3
	22:43	神社	行く	+1
			助ける	+1
4日	9:49	ロッジ	一応最後まで聞いてやる（3回連続）	+2
			いづみさんの手伝い	—

PS

聖戦士ダンバイン
～聖戦士伝説～

激しさを増す戦闘を制するためのワンポイント&第4章のストーリー攻略をお届け!

発売中	▶¥6,800	▶バンダイ
S・RPG	▶MC(1ブロック)	

カオスルートをプレイして、なんとなくドレイクの気持ちがわかったような気がします。TV放映当時小学生だったボクにはドレイクは単純に悪としか思えなかったのですが、あの王様の下にいて、オーラマシンを手に入れたら反乱を起こしたくなりますよね。勧善懲悪とはいったい何なんだろう、とか思ったり思わなかったり……(うま)

戦闘のポイント&アイテムリストと第4章のストーリー攻略をお届け!

いよいよドレイクが本格的に下克上を始める第4章。戦乱はバイストン・ウェル全体に広がっていく。そして、敵もさまざまな新型オーラマシンを導入していき、戦闘はさらに熾烈を極めるのだった。そこで、今回はその第4章以降を乗り切るための基本的な戦闘のコツと、第4章のストーリー攻略を紹介していくぞ。


◀新型オーラバトラーも続々登場し、戦闘はより激しさを増していくぞ。


◀いよいよドレイクの野望が、現実のものとなりつつある……。

3章までのストーリー

地上からバイストン・ウェルに召喚されたシュンジは、リの国の王に即位、この世界を二分する戦いに巻きこまれる。

●ロウルート

ドレイクの野望を阻止しようとしていたギブン家は、ドレイク軍により、全滅寸前まで追いこまれてしまう。ギブン家とともに戦うことを決めたシュンジたちは、打倒ドレイク軍の旗印の下、ついに立ち上がるのだった。


◀基本的に、TV版と同じストーリーが展開されるぞ。

●カオスルート

アの国で下克上を企てるドレイク。そしてその野望を阻止しようとするギブン家。シュンジたちの協力を得たドレイクは、激しい戦いの末ギブン家の壊滅に成功。さらに、ミの国への侵攻を開始するのだった。


◀ドレイクの野望に手を貸していくカオスルート。

戦闘で押さえておきたい2つのポイント

続々と登場する新型オーラマシン。これらは、当然敵部隊にも登場するため、戦闘はより激しいものに。そこで、ここでは効率よく勝利するためのポイントを紹介するぞ。


◀ここで紹介しているポイントを押さえて、効率よく戦闘を進めていこう。

1◉攻撃時は敵の背後を狙え!

攻撃するときは、敵ユニットの正面から攻撃せず、側面や背後から攻撃しよう。これは、正面▶側面▶背後の順で、与えるダメージと命中率がアップするため。そこで、戦闘が始まったら、多少遠回りでも敵部隊の背後をとれるように、ぐるっと回り込んでから、攻撃を仕掛ける戦法が有効だ。もちろん、こちらも相手に背後をとられないように注意して行動しよう。

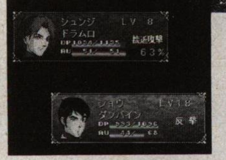

▶攻撃力や回避率の高い敵は、側面や背後から攻撃しよう。


◀ボスクラスは、回避することが多いので、必ず背後から。

2◉武器の特性を理解しよう!

武器には、近距離用と遠距離用の2種類が存在し、近距離用は攻撃力が高め、遠距離用は複数の敵を攻撃できるなどの特徴を持っている。そこで、部隊を近距離部隊と遠距離部隊の2つに分け、戦闘開始直後に遠距離攻撃で敵にダメージを与え、その後近距離攻撃で一気にとどめを刺すという戦法がオススメだ。この戦法なら、効率的に敵を倒せるだけでなく、被害を最小限に抑えることができるぞ。


▶遠距離攻撃は、敵からの反撃を受けないというメリットも。


◀近距離攻撃は、反撃を受けるので、残りDPに注意しよう。

アイテムを活用して効率よく敵を倒そう!

アイテムは、装備するだけでユニットの能力を大幅にアップできる優れモノ。とくに強敵と戦うときに、忘れずに装備させておこう。また、ロウルートを進む場合、戦闘が連続して発生する場面が多いため、DP(耐久力)を回復できるチャンスが少ない。そのため、回復アイテムは多めに用意しておこう。

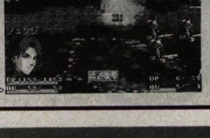



▲ユニットによって、装備できるものが決まっているので注意。
▶一騎うちに備えて、マルス安定剤などを装備させておくのも有効だぞ。

CHECK POINT

■カ・オスソードを入手しよう!

第4章(ロウルート・カオスルートのどちらでも可)で入手できる「カ・オスソード」。この武器は、近距離攻撃値が150アップする、この時点で最強クラスの剣だ。入手方法は、4－7か4－8以降に移動できるフリーシナリオ「ザラルの森の強獣退治」をクリアするだけと、非常にカンタンなので、絶対に手に入れておこう。なお、入手した「カ・オスソード」は、一騎うちに備えてシュンジの搭乗するユニットに装備させておくといいだろう。


▶手に入れるための戦闘は難しくないので、確実に入手しておこう。

4章までに登場するオススメアイテム

アイテム名	効果	入手可能地域	装備可能オーラマシン
強獣の剣	接近攻撃武器のAT+85、HT+16、CT+5	ト	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
カ・オスソード	接近攻撃武器のAT+150、HT+9、CT+5	ザラルの森	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
大口径バルカン砲	バルカン系武器のAT+25、HT+15、CT+10、FN+1	エ、キ	ド、ウ
改良型キャノン砲	キャノン系武器のAT+30、HT+10、CT+5	エ、ラ、タ	第4章で装備可能なユニットなし
大型ショット機構	ショット系武器のAT+35、HT+15、CT+5、FN+1	ト、ラ	ボ、ダ
高圧火炎放射器	火炎放射系武器のAT+25、HT+10	ラ、タ	ボ、ド
追加ミサイルポッド	ミサイル系武器のAT+15、HT+8、FN+1	ト、ラ、タ	ウ、ア、ナ、ボ
大型ミサイルポッド	ミサイル系武器のAT+30、HT+10、CT+8	タ	ウ、ア、ナ、ボ
高性能コンバーター	SP+28	エ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
補強甲殻	AM+15、DP最大値5%アップ	ト、エ、ラ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
合成外甲殻	AM+50、DP最大値50%アップ、SP−12	ト	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
軽量オーラマルス	SP+10、PW−5	ト、エ、ラ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
強化オーラマルス	SP+15、PW+10	ラ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
小型集積回路	SP+10、DP最大値5%アップ	ト、エ、ラ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、シ、ウ
改良集積回路	SP+20、DP最大値10%アップ	ラ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、シ、ウ
小型オーラ増幅器	SP+5、PW+5、DP最大値5%アップ	ラ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、ウ
腕部強化マルス	接近攻撃武器のAT+20、HT+8	ト、ラ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
腕部改良マルス	接近攻撃武器のAT+40、HT+15、CT+8	ラ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
マルス増幅剤	使用したターンの接近攻撃武器のAT+90	ラ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
マルス安定剤	使用したターンの接近攻撃武器AT+50	タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ
応急修理キット	DP200回復	ト、ラ、エ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、シ、ウ
修理キット	DP500回復	ト、ラ、エ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、シ、ウ
補修キット	DP1000回復	ト、ラ、エ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、シ、ウ
予備パーツ	DP完全回復	ト、ラ、エ、タ	ア、ダ、ゲ、ド、ナ、ボ、シ、ウ

※表中の表記　地域名：トルール城＝ト　ラース・ラウ＝ラ（カオス）　エルフ城＝エ（ロウ）　タータラ城＝タ（ロウ）　キロン城＝キ(ロウ)　ユニット名前：アルダム＝ア、ダンバイン＝ダ、ゲド＝ゲ、ドラムロ＝ド、ダーナ・オシー＝ナ、ボゾン＝ボ、オーラ・ボム＝オ　オーラ・シップ＝シ　ウィング・キャリバー＝ウを指します。

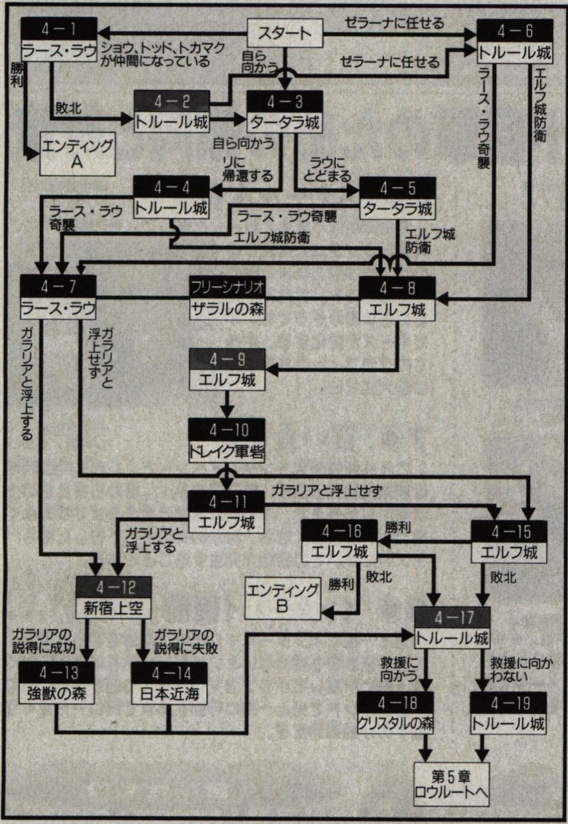
ポイントQ&A

Q：一騎うちは行なっておいたほうがよいのでしょうか?
A：一騎うちは一見すると、戦闘に参加したシュンジにのみ経験値が入るように見えますが、じつはその他の仲間にもしっかりと経験値が入っています。しかも得られる資金も通常の戦闘よりも多くなっています。また、戦闘にかかる時間も短いので、分岐に影響しなければ行なっておいたほうがいいでしょう。

いよいよ中盤戦に突入！ 激動の第4章を徹底攻略!!

第4章「東京上空」～ロウルート～

ドレイクの反乱に対抗するため、大国ラウの国と同盟を結ぶことにしたシュンジたち。その頃、ドレイクは着々と反乱の準備を進めていくのだった……。



STORY◉ドレイク軍との全面戦争！

ラウ国と同盟を結ぶことにしたシュンジたち。その頃、ドレイクは、自国の王、フラオンを撃つべく王の居城エルフ城への侵攻を開始した。これを阻止すべくシュンジたちは、リの国の兵士とギブン家のゼラーナ隊とともにエルフ城へ向かう。しかし、彼らの健闘むなしくフラオン王はドレイクの前に倒れてしまう。


◀反ドレイク勢力も拡大していく……。


◀TV版同様、地上に浮上する展開も。

おすすめルート攻略

ショウ、トッド、トカマクの3人が全員味方にいる場合、4－1の戦闘で勝利するとエンディングを迎えることになる。ストーリーを最後まで楽しみたいなら、ここでは負けておこう。また、4－4、4－5、4－6の選択肢で、「奇襲をしかける」を選択すると、早く第5章に進めるが、レベルアップするチャンスが減るため、苦戦することになる。なお、4－11でガラリアと浮上しないと、戦闘が3回連続で発生する。4－11に進む場合は、事前に回復アイテムを購入しておこう。


▲ガラリアと地上に浮上したほうが有利な展開になるぞ。


▲4－17で救援に向かわないほうが、その後の戦闘はラク。

CHECK POINT

■最短エンディングへの道

ロウルートの第4章には、エンディングに進む分岐が2つ存在する。1つは、4－1の戦闘で勝利すること。2つ目は、4－11でガラリアと地上に浮上せず、その後4－16の戦闘で勝利すること。ただし、どちらの戦闘もターン制限があるので、簡単にはエンディングは迎えられない。レベルを上げてから挑戦しよう。



■ガラリアを仲間に！

ロウルートを選択し、ある条件を満たすと、ゲーム後半でガラリアを仲間にすることができる。ガラリアは、バイストン・ウェルの人間の中でも最強クラスのパイロットなので、ぜひとも仲間にしておきたいところ。しかし、その条件は厳しく、仲間にするのは至難の業。できる限りガラリアに友好的な選択肢を選んでいこう。

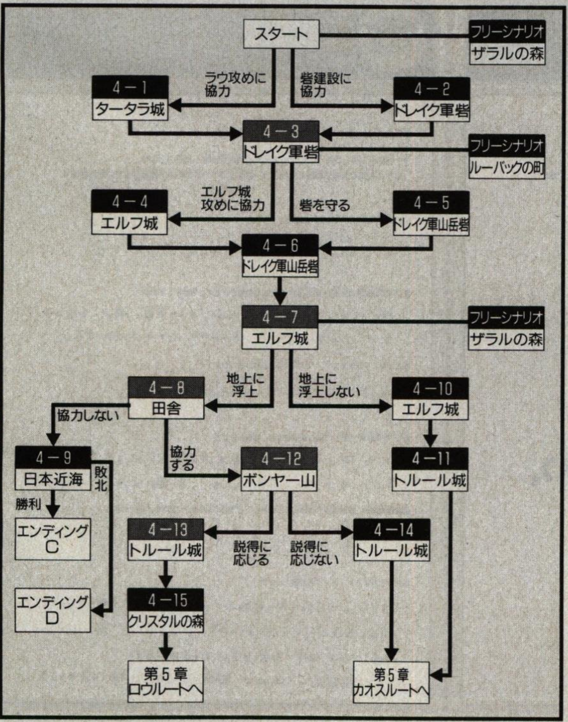


ガラリアを仲間にする条件

3－3、3－6を通過せず、4－12で「ここでは～」を選択する。

第4章「エルフ城攻略作戦」～カオスルート～

アの国の王、フラオンを倒すための準備が整ったドレイク軍。そして、ドレイクとギブン家の狭間で揺れ動くシュンジの下した決断とは!?



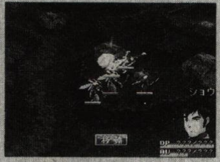
STORY◉フラオン王を倒せ！

自国、アの国を征服すべく、着々と準備を進めていくドレイク。ギブン家の残党ゼラーナ隊を全滅させ、ついにフラオン王の居城、エルフ城に侵攻するが、惜しくも城を落とすまでにはいたらなかった。そして、第2次エルフ城攻防戦が始まる……。


◀ついにフラオン王へ刃を向けることに。

おすすめルート攻略

最初の選択肢では、「ラウ攻めに協力する」を選んでおけば、後にトッドが仲間になるぞ。また、4－7で地上に浮上するを選択した場合、エンディングを迎えたくないなら、4－8で絶対に「協力する」を選択しよう。さらに、4－12で説得に応じてしまうと、ロウルートへ移行してしまうので、このままカオスルートに進むなら注意しよう。また、4－10以降は連戦となるので、回復アイテムを多めに用意し、遠距離戦を主体にして反撃によるダメージを受けないように注意して戦おう。


▲4－5のゼラーナ隊は、オーラ・バトラーが多いので注意。


▲4－2の方が戦闘は楽だが、後のことを考えて4－1へ。

CHECK POINT

■最短エンディングへの道

カオスルートにも第4章でエンディングを迎える分岐が存在する。条件は、4－7で地上に浮上し、4－8で「協力しない」を選択するだけと、ロウルートに比べてカンタンになっている。なお、戦闘の結果によって、2つのエンディングに分岐していくので、すべてのエンディングを見たいなら、4－6でセーブしておこう。



■ロウルートへの分岐

第4章には、ロウルートへ移行できる2回目の分岐がある。ロウルートへ移行するには、4－7で地上に浮上し、4－8で「協力」を選択しよう。そして、4－12で「説得に応じる」を選択すれば、ロウルートの第5章へ進むことができる。なお、移行できるチャンスはあと1回だけなので、移行するなら早めに決断しよう。



PS

ときめきメモリアル2

攻略に声優さんアンケート、そしてメタルユーキ氏からのマル秘メッセージ!?

発売中 SLG	▶¥6,800(CD5枚組) ※限定版¥9,800 ▶コナミ
	▶MC(3～15ブロック)、AC(DS対応)、PS(15ブロック)

イベントが見られない原因は発生条件がランダムか、条件設定がキビしいかがほとんど。特にスクール水着などは普通にプレイしていたら、全員のはとても見られるものじゃないぞ。紹介した以外にも、光の普通状態の服って、わざと評価を下げないと見られないし。あ～、誰かアルバムに全服装を収めるプレイ、やってくんないかな？（中）

リクエスト攻略3　どーしても見られない!?　12大レアイベント目撃のための傾向と対策

『ときめき2』のイベント数といったら、数え上げたらきりがないくらい。それほどとなれば、やはり見るのに苦労するイベントはあるというものだ。ここで紹介するのは、そんなイベントを見るためのポイント。スペースの都合上、イベントのくわしい発生条件は過去の記事かVol.143付録を参照してね。

1◉「きゃ～かわいい」
麻生華澄　レア度／★☆☆



ときめかず、しかし仲悪からずという、いわゆる友好状態でないと見られないのがポイント。華澄狙いでないと友好状態に持ち込むまでが大変なので、発生時期前にときめき状態からデートをすっぽかして友好状態にするのがてっとり早い。

2◉「華澄と湖畔でデート」
麻生華澄　レア度／★★☆

紅葉とスキー以外で山に行けるのは茜とほむらだけ、と思いきや、華澄とも行けるのだ。ただし自分からは誘えず、華澄が誘ってきたときに限定される。当然ながら華澄がときめき状態でないと誘ってくれないし、彼女から誘ってくるまでデートしないことも必要なのだ。

3◉「みかんのかんづめ」
八重花桜梨　レア度／★☆☆



病気にするまでに時間がかかるので、夏休み中から文系、理系学習などでストレスを上げ続けてノイローゼにする。そして秋になったら運動で体調を下げ、一気に病気にしちゃうのだ。

4◉「気まぐれ本気モード」
八重花桜梨　レア度／★★☆



7月1日～9月12日の間に花桜梨とある程度仲良くなっていると、ランダムで発生する。夏休み中に花桜梨と仲良くなり、2学期初めにセーブ。あとは発生まで根気よく再ロード！

5◉「寒いのイヤ!」
水無月琴子　レア度／★★★

1999年12月1日に発生するが、この時点で琴子を友好状態にするのが至難のワザ。彼女の参照パラメータである文系、芸術と、デートの効果を高める雑学を重点的に伸ばしながらデートしまくろう。

6◉「スクール水着」
麻生華澄以外　レア度／★☆☆



発生時期は「気まぐれ～」と同じで、その期間中にこれまたランダムで発生するのだ。やはりこれまた再ロードあるのみ。ちなみにときめき状態かそうでないかでポーズが変化する。すべてのグラフィックを見るのは超大変だぞ。

7◉「買い食い」
赤井ほむら　レア度／★★☆

これも期間限定ランダムイベントで、しかも発生時期は期末試験14日前か、終了日のみ！　ほむらをときめき状態にしたうえで、下校時に彼女と会えるまで根気よく再ロードしよう。なお、ほかの女の子と下校した際も、テストについての会話が発生することがある。

8◉「インターハイ優勝」
陽ノ下光　レア度／★★★

光と一緒にインターハイに出場、優勝をするには、光の部活経験値も高めないといけない。それにはとにかく陸上部に所属してクラブコマンドをくり返すこと。特に平日コマンドで光と一緒に行動するまで再ロードをくり返すのが効果的だぞ。

▼ ときめきメモリアル2

『ときめき2』出演声優さん　サインプレゼント付き　直筆アンケート　後編

前回に引き続きの直筆アンケート、今回は残りの声優さん5人のお答えを掲載します。それぞれの個性が発揮されているアンケートだけど、やはり全員とも、根底には演じている女の子への愛情が感じられるよね。そしてサイン色紙のほうも前回同様、各1名のみなさまにプレゼント。ハガキに住所、氏名、希望する声優さんの名前を忘れずに書いて応募してください。しめ切りは4月14日(消印有効)です。

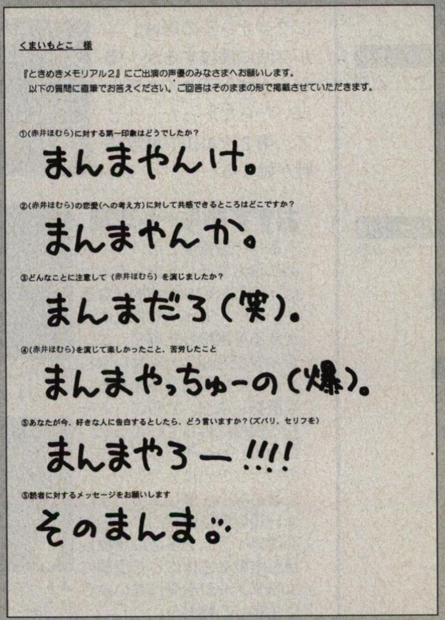


あて先　〒101-8305　㈱メディアワークス　電撃PlayStation編集部　「ときめき2サイン色紙いただき」係

赤井ほむら役　くまいもとこさん



PRO-FILE　●誕生日／9月8日　●出身地／東京都　●特技／英語　●その他の出演作品／アニメ「学級王ヤマザキ」・ヤマザキ役、アニメ「Dr.スランプ」・オボッチャマン役など



くまいもとこ　様

『ときめきメモリアル2』にご出演の声優のみなさまへお願いします。
以下の質問に直筆でお答えください。ご回答はそのままの形で掲載させていただきます。

①(赤井ほむら)に対する第一印象はどうでしたか？
まんまやんけ。

②(赤井ほむら)の恋愛(への考え方)に対して共感できるところはどこですか？
まんまやんか。

③どんなことに注意して(赤井ほむら)を演じましたか？
まんまだろ(笑)。

④(赤井ほむら)を演じて楽しかったこと、苦労したこと
まんまやっちゅーの(爆)。

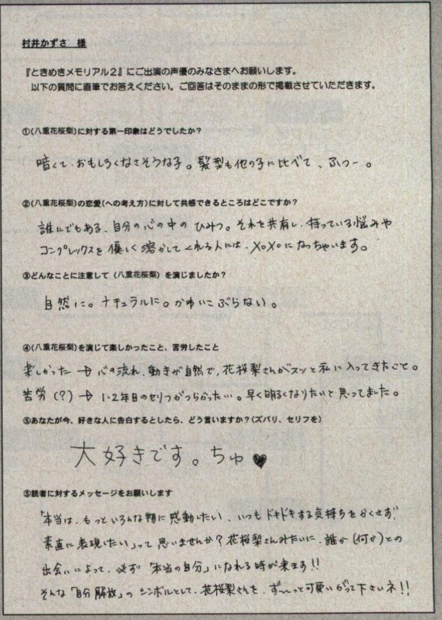
⑤あなたが今、好きな人に告白するとしたら、どう言いますか？(ズバリ、セリフを)
まんまやろー!!!!

⑤読者に対するメッセージをお願いします
そのまんまっ

八重花桜梨役　村井かずささん



PRO-FILE　●誕生日／12月28日　●出身地／東京都　●その他の出演作品／アニメ「BOYS BE」・新田千春役、アニメ「魔法使いTai」・沢野口早紀役、ゲーム『同級生2』・鳴沢唯役など



村井かずさ　様

『ときめきメモリアル2』にご出演の声優のみなさまへお願いします。
以下の質問に直筆でお答えください。ご回答はそのままの形で掲載させていただきます。

①(八重花桜梨)に対する第一印象はどうでしたか？
暗くて、おもしろくなさそうな子。髪型も他の子に比べて、ふつー。

②(八重花桜梨)の恋愛(への考え方)に対して共感できるところはどこですか？
誰にでもある、自分の心の中のひみつ。それを共有し、持っている悩みやコンプレックスを優しく溶かしてくれる人には、XoXoになっちゃいます。

③どんなことに注意して(八重花桜梨)を演じましたか？
自然に。ナチュラルに。かわいこぶらない。

④(八重花桜梨)を演じて楽しかったこと、苦労したこと
楽しかった→心の流れ、動きが自然で、花桜梨さんがスッと私に入ってきたこと。
苦労(?)→1・2年目のセリフがつらかった…。早く明るくなりたいと思ってました。

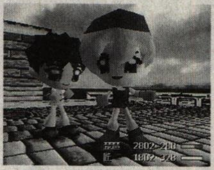
⑤あなたが今、好きな人に告白するとしたら、どう言いますか？(ズバリ、セリフを)
大好きです。ちゅ♥

⑤読者に対するメッセージをお願いします
「本当は、もっといろんな物に感動したい、いつもドキドキする気持ちをかくさず、素直に表現したい」って思いませんか？　花桜梨さんみたいに、誰か(何か)との出会いによって、必ず「本当の自分」になれる時が来ます!!
そんな「自分解放」のシンボルとして、花桜梨さんを、ず～っと可愛いがって下さいネ!!

ファンレターはこちらへ!　■くまいもとこさん……〒151-0063　東京都渋谷区富ヶ谷1-3-5　BOF代々木公園4F　㈱81プロデュース　■村井かずささん……〒151-0051　東京都渋谷区千駄ヶ谷5-11-13　俳協　■前田千亜紀さん……〒107-8572　東京都港区南青山2-11-14　イチーズビル2F　㈱青二プロダクション　■田村ゆかりさん……〒151-0053　東京都渋谷区代々木1-14-11　メゾンフルーリー101号　㈱アーツビジョン　■鳥井美沙さん……〒107-0025　東京都港区赤坂7-2-6-105　アナウンスハウス気付

9◉「匠と自由行動」
坂城匠
レア度／★★☆

修学旅行で匠と自由行動し、動物戦では一緒に戦うというもの。女の子に自由行動を断られると発生するが、普通にプレイすると断られにくい。爆弾の爆発などで怒っている子を誘うのが確実で、純一郎が好きな子を誘う方法も有効だぞ。



10◉「先輩?」
伊集院メイ
レア度／★★☆

メイのクリスマスイベントできらめき高校指定学生服をプレゼントしたあと、下校時にランダムで発生するものだ。メイは下校時に登場する確率が低く、3年目3学期の2カ月足らずでは発生しないまま卒業するケースも目立つ。面倒ではあるが、再ロードをくり返そう。

11◉「咲之進の告白未遂」
三原咲之進
レア度／★★★

匠にチケットをもらってクリスマスパーティに行ったとき、2年目に容姿150以上、3年目に容姿200以上あると、卒業式に咲之進が主人公に告白しようとするイベントが発生するぞ。3年目のクリスマスイブ当日、女の子の誘いを断る必要があるので、意外と見落としがち。

12◉「匠の告白未遂!?」
坂城匠
レア度／★★★

2002年2月28日に発生するが、そのためには過去に匠と行動をともにしていることが必要。修学旅行やWデートで匠と一緒である、文化祭で「戦慄の飛び入りプリンセス」が発生する、そして女の子をめぐって対決するなどのこと。これらを多く見るほど発生確率はアップするが、匠が女の子とつきあうことになっていると発生しない。



▶卒業式直前に発生するので、事前の知識なしで見ると、かなりショックがデカいぞ。

『ときめき2』ファンびっくりの重大事件発生!?
プロデューサーメタルユーキ氏より突然の色紙が!



◀これが問題の色紙。謎の「新情報」の内容は編集部で取材のうえ、次号でレポートするぞ。

世間でPS2発売フィーバーが巻き起こっていた頃、『ときめき2』担当編集Hのもとでも緊急事態発生！　彼にメタルユーキ氏からなんとも思わせぶりな内容の色紙が届いたのだ。「これは何かある！」と察知した編集部は、さっそくメタルユーキ氏を直撃した！

――すっごく気になるモノをいただきましたけど。いったいどうしたんですか？

メタルユーキ氏（以下　メ）：いや〜、今はあれ以上のことは言えないんですよ。

――『ときめき2』でやり残したことがあり、それに関する新展開の発表とか？

メ：内緒です。でも『ときめき2』ではシステムを大幅に発展できなかったことなんかは心残りですねぇ。演出などの表現方法も。それを実現することについては、いろいろ考えていますけど。

――『2』は数々のイベントを削ったと聞きましたけど、心残りなのは？

メ：じつは犬のサービスエースが交通事故で死んじゃうイベントがあって、ほむらが大泣きするシーンがあったんですよ。あれが消えたのはショックだったなぁ。

――PS2のDVD-ROMだとそういうこともなさそうですねぇ？（チラリ）

メ：ですかねぇ（軽く流す）。

――……と、ところで『2』に関するユーザーの反応はどう感じました？

メ：賛否両論があるかと思ったら、意外なほど受け入れてもらえたね。詩織もいいけど光もかわいいよね、という感じなのかな？　EVSなどを搭載したことの話題性で、前作との差別化が図れたのは狙いどおりだったと思います。

――キャラ人気に関してはどうですか？たとえば八重さんの人気の高さとか。

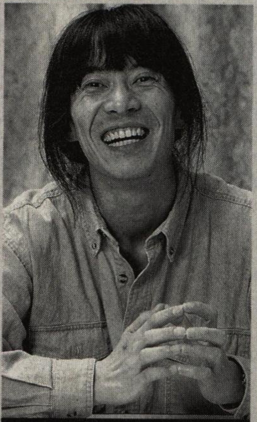
メ：個人的な好みは抜きにして、花桜梨は来ると確信してましたね。でも彼女に光、華澄を加えた3人に続く人気が誰なのかは予想できなかったな。

――あの……残り時間も少ないんで単刀直入に聞きます。……『3』ですか!?

メ：今、言えることは、東京ゲームショウですごい発表があるってことだけなんです。絶対にファンのみなさんの期待は裏切らないので待っていてください。

――わかりました、待ちましょう。では最後に電撃PSの読者へメッセージを。

メ：発売以来『ときめき2』を応援してくださっているみんな、どうもありがとう。これからもみんなに感動を与えて満足してもらえる作品を創り続けていくつもりです。まずは春の東京ゲームショウで『ときめき2』21世紀ビジョンを発表します。開発スタッフへの励ましの応援もヨ・ロ・シ・ク。チャオ！



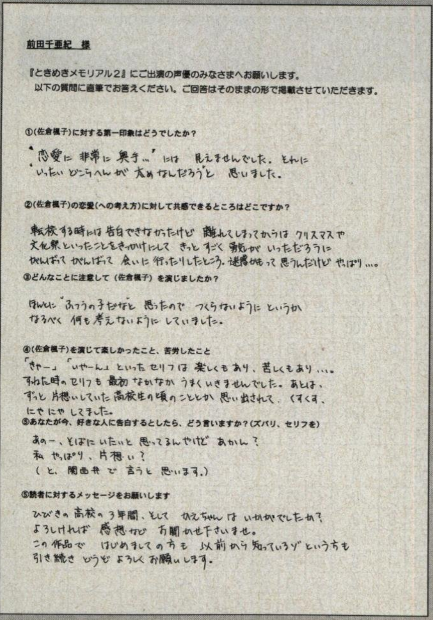
▲『ときめき』シリーズの顔としておなじみになったメタルユーキ氏。東京ゲームショウでの彼の発言は要注目だぞ。

『ときめきメモリアル2』21世紀ビジョンとは？ 4月1日からの東京ゲームショウに注目

佐倉楓子役 前田千亜紀さん



PRO-FILE ●誕生日／3月17日　●出身地／大阪府　●特技／大阪弁　●その他の出演作品／アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」・ほたる役、ゲーム『マリオネットカンパニー』・マリオネット役など



前田千亜紀　様

『ときめきメモリアル2』にご出演の声優のみなさまへお願いします。
以下の質問に直筆でお答えください。ご回答はそのままの形で掲載させていただきます。

①(佐倉楓子)に対する第一印象はどうでしたか？

"恋愛に非常に奥手…"には見えませんでした。それにいったいどこらへんが大めなんだろう?と思いました。

②(佐倉楓子)の恋愛(への考え方)に対して共感できるところはどこですか？

転校する時には告白できなかったけど離れてしまってからは クリスマスや文化祭といったことをきっかけにして きっとすごく勇気がいっただろうに がんばってがんばって 会いに行ったりしたところ。迷惑かもって思うんだけど やっぱり….。

③どんなことに注意して（佐倉楓子）を演じましたか？

ほんとに"ふつうの子"だなと思ったので つくらないように というか なるべく何も考えないようにしていました。

④(佐倉楓子)を演じて楽しかったこと、苦労したこと

「きゃー」「いやーん」といったセリフは楽しくもあり、苦しくもあり….。すねた時のセリフも最初なかなかうまくいきませんでした。あとは、ずっと片想いしていた高校生の頃のこととか思い出されて、くすくす、にやにやしてました。

⑤あなたが今、好きな人に告白するとしたら、どう言いますか？(ズバリ、セリフを)

あのー、そばにいたいと思ってるんやけど あかん？
私 やっぱり、片想い？
（と、関西弁で言うと思います。）

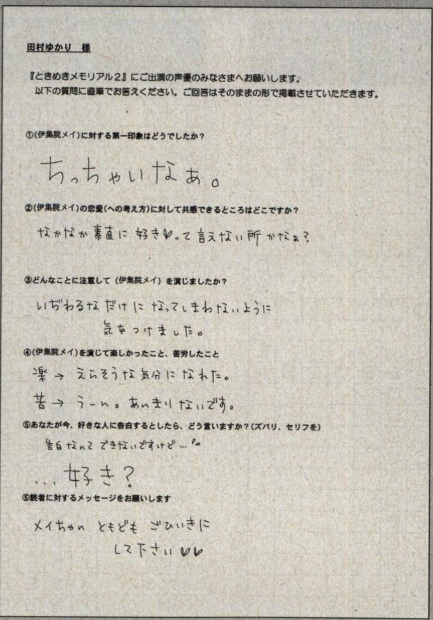
⑤読者に対するメッセージをお願いします

ひびきの高校の3年間、そしてかえちゃんはいかがでしたか？ よろしければ感想などお聞かせ下さいませ。この作品ではじめましての方も以前から知っているゾという方も引き続きどうぞよろしくお願いします。

伊集院メイ役 田村ゆかりさん



PRO-FILE ●誕生日／2月27日　●出身地／福岡県　●特技／お菓子作り リボン結び 詩を書く　●その他の出演作品／ゲーム『トゥルー・ラブストーリー2』・君子役、ゲーム『マール王国の人形姫』・ミャオ役など



田村ゆかり　様

『ときめきメモリアル2』にご出演の声優のみなさまへお願いします。
以下の質問に直筆でお答えください。ご回答はそのままの形で掲載させていただきます。

①(伊集院メイ)に対する第一印象はどうでしたか？

ちっちゃいなぁ。

②(伊集院メイ)の恋愛(への考え方)に対して共感できるところはどこですか？

なかなか素直に好き♥って言えない所かなぁ？

③どんなことに注意して（伊集院メイ）を演じましたか？

いぢわるなだけになってしまわないように気をつけました。

④(伊集院メイ)を演じて楽しかったこと、苦労したこと

楽→えらそうな気分になれた。
苦→うーん。あんまりないです。

⑤あなたが今、好きな人に告白するとしたら、どう言いますか？(ズバリ、セリフを)

告白なんてできないですけど…
…好き？

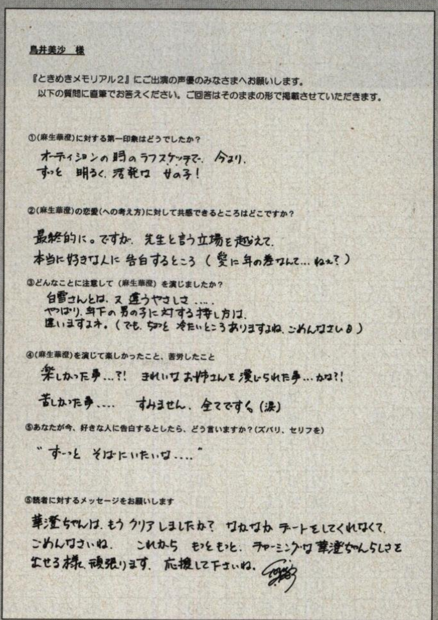
⑤読者に対するメッセージをお願いします

メイちゃんともどもごひいきにして下さい♥♥

麻生華澄役 鳥井美沙さん



PRO-FILE ●誕生日／6月17日　●出身地／東京都　●その他の出演作品／番組ナレーション「学校へ行こう!」「未来ナース」「トキオヘッズ」「東京フレンドパーク」「うたばん」など



鳥井美沙　様

『ときめきメモリアル2』にご出演の声優のみなさまへお願いします。
以下の質問に直筆でお答えください。ご回答はそのままの形で掲載させていただきます。

①(麻生華澄)に対する第一印象はどうでしたか？

オーディションの時のラフスケッチで、今より、ずっと明るく、活発な女の子！

②(麻生華澄)の恋愛(への考え方)に対して共感できるところはどこですか？

最終的に。ですが、先生と言う立場を越えて、本当に好きな人に告白するところ（愛に年の差なんて…ねぇ？）

③どんなことに注意して（麻生華澄）を演じましたか？

白雪さんとは、又違うやさしさ….
やっぱり、年下の男の子に対する接し方は、違いますよネ。（でも、ちょっと冷たいところありますよね、ごめんなさい）

④(麻生華澄)を演じて楽しかったこと、苦労したこと

楽しかった事…?! きれいなお姉さんを演じられた事…かな?!
苦しかった事…. すみません、全てですぅ（涙）

⑤あなたが今、好きな人に告白するとしたら、どう言いますか？(ズバリ、セリフを)

"ずーっとそばにいたいな…."

⑤読者に対するメッセージをお願いします

華澄ちゃんは、もうクリアしましたか？ なかなかデートをしてくれなくて、ごめんなさいね。これからもっともっと、チャーミングな華澄ちゃんらしさを出せる様、頑張ります。応援して下さいね。

ポイントQ&A

Q.華澄先生の「きゃ〜かわいい」を攻略に含めることって、本当にできるんですか？

A.できます。ただ、リプレイで書いたように、夏休み中にときめき状態に戻さないと、「華澄先生の進路相談」が発生せず、告白されない。よって、5月までに爆弾やデートすっぽかしで、ときめき状態の華澄を友好に落とし、6月に「きゃ〜かわいい」を見たあと、速攻で完全ときめき状態に戻そう。

PS

ワールドスタジアム4

『ワースタ』シリーズおなじみのオリジナルチームを紹介。クセのある選手を使いこなせ。

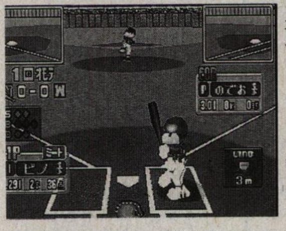
発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(6ブロック)、AC(DS対応)、PS(15ブロック)、NC

先日新聞を見て、驚いたことを1つ。西武の松坂投手がフリーバッティングで、150mのサク越えを放ったそうです。いやはや、スゴイ怪力というかなんというか……。でも、パ・リーグはＤＨ制なので、投手は打てないんですよね。西武ファンとしてはぜひ優勝して、日本シリーズでそのバッティングを、見せてもらいたいものです。(H・O)

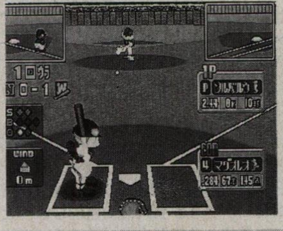
オリジナルチームの選手能力と起用法を完全紹介!!

今回は、『ワースタ』シリーズの定番ともいえるオリジナルチーム、ナムコスターズとメリケンウォリアーズの選手データを紹介していこう。

まずナムコスターズには、ナムコに関係のあるネーミングの選手が勢ぞろい。ペナントレースモード以外なら、すべてのモードで使用できる。ぜひ、お気に入りのナムコキャラで分身くんを作り、より強力なナムコスターズを作ってみよう。また、メリケンウォリアーズは、対戦時のみ使えるエクストラチーム。どこかで聞いたことのある選手名と、メチャクチャな強さに驚くはず。ホームランをガンガン打ちたい人向きのチームなのだ。



◀『ワースタ』といえばピノ。この他にもナムコファンが泣いて喜ぶキャラクターが勢ぞろい。



◀本塁打67本のマグオレオ。その他にも40本を打つ選手がゴロゴロいる恐ろしいチームだ。

ナムコスターズ ピノの俊足は健在!!

ナムコスターズの特徴は、全体的に足の速い選手が多いことだ。

【投手の起用方法】先発にはソルバルウとバロンがオススメ。それぞれ右投げ、左投げなので、相手チームの主砲に合わせて決めていこう。中継ぎではプクプクが優れている。各変化球の切れがよく、単調な攻めになりにくいぞ。抑えはブンブンで決まり。最高球速159km/hは、かなりの武器になる。ナムコスターズの守護神的存在なのだ。

【野手の起用方法と戦い方】パワーヒッターがいないので、「ミート」で打ち、こつこつとランナーをためていこう。基本的にオーダーをいじる必要はないが、あえて代えるならばクロノアとマッピーを入れ替えるぐらい。また、ＤＨなしでは一発を期待して木人を代打に起用してもいい。もちろん、ＤＨありの場合、指名打者は木人で決まりだ。

投手データ

選手名	利き腕	防御率	制球力	球質	タイプ	投球フォーム	速	右	左	タテ
ソルバルウ	右	2.44	S	重い	先発	アンダースロー	B	A	S	S
たろすけ	右	2.89	S	軽い	先発	オーバースロー	C	A	A	A
バロン	左	2.47	A	普通	先発	オーバースロー	A	B	S	D
モモ	右	3.57	B	普通	先発	特殊フォーム	C	C	C	S
ぼー	右	9.00	E	重い	先発	特殊フォーム	E	B	D	D
プクプク	右	3.89	A	重い	中継ぎ	特殊フォーム	B	B	B	D
ジョグコン	左	4.32	D	軽い	中継ぎ	特殊フォーム	E	E	S	E
ライムン	左	3.02	A	重い	抑え	アンダースロー	A	B	A	S
ブンブン	右	2.29	D	重い	抑え	オーバースロー	S	B	S	C

野手データ

選手名	背番号	守備位置	巧打力	長打力	打率	H	打点	投	打	チャンス	バント	走	肩	捕・投	一	二	三	遊	外
パック	3	一	A	A	.303	32	91	右	右	◎	×	D	D		C				E
ナジャヴ	30	一	E	C	.102	11	25	右	右	△	△	C	C		C		E		
クロノア	6	二	C	E	.289	0	29	右	右	△	○	A	C			B		C	
マッピー	7	二	C	E	.265	1	12	右	左	△	△	B	A		E	A	E	B	
ガイア	12	三	C	C	.274	8	47	右	右	○	△	C	C				B		
木人	10	三	E	B	.210	21	51	右	右	○	△	B	B		E		E		
ニューコム	9	遊	C	C	.281	7	44	右	右	△	△	B	C			B		S	
ギル	60	遊	C	C	.268	5	35	右	右	△	△	A	A					D	
ピノ	8	外	B	E	.291	2	36	左	左	○	△	S	C						C
クロヴィス	24	外	C	C	.279	10	52	右	左	○	△	A	S						S
平四郎	1	外	C	A	.259	23	61	左	左	△	△	D	D						D
野球くん	96	外	C	D	.281	4	20	右	右	○	△	D	B						C
ナイナイ	99	外	A	E	.312	0	9	右	右	△	○	S	E						E
わるぎー	45	外	E	E	.214	1	7	右	左	△	△	A	A	E	B	D	D	D	A
平八	2	捕	C	B	.287	19	71	右	右	△	△	D	C	C					
受付小町	4	捕	D	E	.234	0	4	右	左	△	△	B	B	B	E				
ソルバルウ	18	投	E	E	.145	0	8	右	右	△	△	B	C	B					
たろすけ	17	投	E	E	.208	1	3	右	右	△	△	D	C	C					
バロン	23	投	E	E	.000	0	0	左	左	△	△	C	C	A					
モモ	84	投	E	E	.067	0	0	右	右	△	△	D	D	C					
ぼー	69	投	S	E	.394	0	11	右	両	△	△	E	E	E					
プクプク	88	投	E	E	.115	0	2	右	右	△	△	E	C	C					
ジョグコン	13	投	E	E	.000	0	0	左	左	△	△	B	D	B					
ライムン	15	投	E	E	.210	0	1	左	左	△	△	D	A	E					
ブンブン	16	投	E	E	.230	1	4	右	右	△	△	C	C	D					

メリケンウォリアーズ パワーヒッターが目白押し!!

メリケンウォリアーズの特徴は、投手・野手ともにトップレベルの能力を持った選手がそろっていることだ。

【投手の起用方法】じつはこのチームの投手、すべて先発タイプになっている。よって自分の好みで投手を選んでもいいぞ。強いてあげるならば、マダッテバがオススメ。この投手、最高球速は平均レベルだが、高い制球力と変化球の切れを持っている。

【野手の起用方法と戦い方】全員がパワーヒッターなので、常に「パワー」で打ちまくれ。基本的にこのチームもオーダーをいじる必要はない。代えるとすれば、ピザヤをゲルマニアにするぐらいだ。ゲルマニアはピザヤに比べ、長打力には少し欠けるが、それを補うほどの守備力と肩の強さを持っているのだ。

投手データ

選手名	利き腕	防御率	制球力	球質	タイプ	投球フォーム	速	右	左	タテ
マダッテバ	右	1.98	S	重い	先発	特殊フォーム	A	S	S	S
ジャンソウ	左	2.06	C	重い	先発	特殊フォーム	S	C	S	A
ペドルチナ	右	2.11	S	重い	先発	特殊フォーム	S	S	A	S
ブランコ	右	2.36	S	重い	先発	特殊フォーム	A	A	S	S
のでお	右	3.01	C	重い	先発	特殊フォーム	A	S	B	S
ピモルト	右	2.74	S	重い	先発	特殊フォーム	A	A	S	A
よいこ	右	3.07	A	重い	先発	スリークウォーター	A	A	A	S
オクレヤス	右	2.68	S	重い	先発	特殊フォーム	S	S	A	S
くらげ	右	3.15	D	重い	先発	特殊フォーム	S	S	C	S

野手データ

選手名	背番号	守備位置	巧打力	長打力	打率	H	打点	投	打	チャンス	バント	走	肩	捕・投	一	二	三	遊	外
マグオレオ	35	一	S	S	.284	67	145	右	右	◎	×	D	D		A				
コンセカ	80	一	B	A	.294	39	118	右	右	◎	×	A	B		D				
ロマン	29	二	A	B	.328	25	113	右	両	◎	○	S	S			A			
カルケン	8	三	A	C	.301	12	64	右	右	◎	○	B	A				S	A	
ジョーズダ	5	三	A	A	.320	42	112	右	両	◎	×	A	S				A		
キンキラ	14	遊	A	B	.295	18	78	右	右	◎	○	S	S					S	
ミーサ	24	外	S	S	.290	65	144	右	右	◎	×	B	B						B
ジェシーJ	55	外	A	S	.292	49	138	左	左	◎	×	A	B						S
ウォーリー	7	外	S	A	.391	35	121	右	左	◎	×	A	A						S
ピンズ	22	外	A	A	.297	37	102	左	左	◎	×	S	S						S
グワン	36	外	S	D	.362	4	65	左	左	◎	×	B	A						A
モンデクリ	26	外	C	A	.268	34	100	右	右	◎	×	S	S						S
マニレス	2	外	A	S	.339	43	167	右	右	◎	×	B	B						B
ナンダーソレ	9	外	A	C	.321	9	45	左	右	◎	×	S	A						A
ピザヤ	28	捕	A	S	.308	41	128	右	右	◎	×	D	B	D					
ゲルマニア	41	捕	A	A	.336	32	108	右	右	◎	×	B	S	S					
マダッテバ	18	投	E	E	.124	0	3	右	右	◎	×	C	A	S					
ジャンソウ	19	投	E	E	.000	0	0	左	右	◎	×	D	S	C					
ペドルチナ	17	投	E	E	.000	0	0	右	右	◎	×	B	A	A					
ブランコ	15	投	E	E	.130	0	0	右	右	◎	×	C	B	A					
のでお	16	投	E	E	.025	0	2	右	右	◎	×	E	B	D					
ピモルト	23	投	E	E	.119	0	0	右	右	◎	×	C	B	B					
よいこ	12	投	E	E	.000	0	0	右	右	◎	×	D	C	B					
オクレヤス	1	投	E	E	.000	0	0	右	右	◎	×	D	A	C					
くらげ	13	投	E	E	.000	0	0	右	右	◎	×	E	A	E					

※表内の記号は、高い方から順にS・A～Eの6段階で表記。

ポイントQ&A

Q：分身くんのうまい作り方などありますか？

A：効率よく分身くんを作るには、ポケステを使うしかないのだが、それだけではポケステを持っていない人に申し訳ないので1つだけアドバイス。じつは、学力講習の問題は2コースで共通になっている。よって「凡人コース」で学力講習を何回も受けて解答を覚えておけば、「特進コース」でも満点を取れるはずだぞ。

PS

汽車でGO!

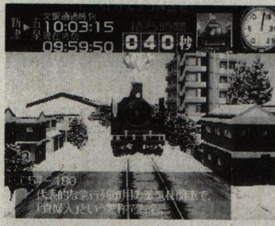
『電GO!』に比べ、複雑な操作で難しいが、今回の攻略を参考にしてクリアを目指そう!!

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(2ブロック)、「電車GO!」コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

今までのSL運転ゲームは、マニアックすぎてお手上げでしたが、さすが『電GO!』シリーズを手がけてきたタイトーさんですね。マニアから素人まで楽しめるデキには感心しました。リアルな汽笛や蒸気の音が聞けるのも、「銀○鉄道999」ファンとしては、うれしかったりしますし。あとは、これで宇宙を飛べればなぁ(笑)。（H・O）

磐越西線・中級の徹底攻略&ボーナスゲームを大公開!!

今回は磐越西線・中級の［新津〜津川］を、「汽車操作」を前提に攻略していくぞ。「汽車操作」に慣れていない人は、まず入門編で練習をしておこう。また、2つのボーナスゲームもピックアップ。攻略を参考にして、必ずタイムボーナスをゲットしよう。本編のクリアがグッとラクになるはずだぞ!!



◀C57は加速・減速の性能が優れている。他の路線に比べ、クリアしやすいぞ。

SLファンが泣いて喜ぶボーナスゲームが登場!!

ここでは、2つのボーナスゲームの出現条件と攻略法を紹介。ちなみにボーナスゲームは、実際のSLの運転時に行う作業を再現している。マニアも大満足!!

1 ◉一気に登り切れ! スイッチバック走行
——磐越西線［郡山〜会津若松］——

中山宿（なかやまじゅく）駅停車後、必ず発生するボーナスゲーム。〝スイッチバック走行〟とは、急な坂道を登るために一度SLをバックさせて、助走をつけて勢いよく登っていく走行方法だ。このボーナスゲームをクリアするためのコツは、開始の合図前にあらかじめブレーキを解除し、加減弁を5に入れておくこと。そうすればスムーズに発車できるはずだ。そして停止位置40mぐらい手前から、ブレーキを4.0に入れて減速し、微調整で停車すればいい。



▲いつもと違う視点だが、残りの距離にだけ注意していればOK。

2 ◉無敵の強力運転 EF63との連結!!
——信越線［高崎〜軽井沢］——

「EF63との連結」は、西松井田〜横川間をノーコンティニューで走破すると横川駅で発生する。なぜ、連結が行われるのかというと、急勾配の碓氷（うすい）峠はD51だけでは登り切れず、EF63（電気機関車）の馬力が必要になるため。連結のコツは、連結する直前に一度停止すること。そして、改めて1km/hぐらいに再加速すれば、静かに連結できるぞ。



▲EF63の操作はマスコンを使うが、加速は加減弁のボタンを使うぞ!!

完全走破 磐越西線 中級



C57-180

新津	10:00:00
津川	10:34:55

DATA
- ■速度目安 ……… 70km/h
- ■隠しボーナス ……… 40
- ■停車駅 ……… 4
- ■通過駅 ……… 7

すべての隠しボーナスを取れればクリアは確実!!

この路線には、線路のそばでカメラを構えるSLマニアに、ドレーンを見せてあげるとボーナスタイムがもらえる場所が多数存在する。下の表を参考にボーナスをゲットすることが、ノーコンティニュークリアへの足がかりになるぞ!!

発 新津 —にいつ—

❶
- ■3135m：ドレーン【隠し】
- ■2637m：ドレーン【隠し】
- ■2285m：警笛【表示】
- ■1902m：ドレーン【隠し】
- ■1732m：警笛【隠し】
- ■1180m：ドレーン【隠し】
- ■1047m：警笛【隠し】
- ■538m：警笛【隠し】

東新津（ひがしにいつ） 通過

❷
- ■2219m：ドレーン【隠し】
- ■1450m：ドレーン【隠し】
- ■1015m：警笛【表示】
- ■650m：ドレーン【隠し】
- ■570m：制限【45km/h】
- ■400m：制限【解除】

新関（しんせき） 通過

❸
- ■1029m：ドレーン【隠し】
- ■520m：制限【50km/h】
- ■390m：制限【解除】

北五泉（きたごせん） 通過

❹
- ■805m：警笛【隠し】
- ■445m：ドレーン【隠し】
- ■430m：制限【45km/h】
- ■350m：制限【解除】

停 五泉 —ごせん—

❺
- ■2543m：ドレーン【隠し】
- ■1840m：ドレーン【隠し】
- ■1320m：警笛【表示】
- ■1300m：制限【50km/h】
- ■1002m：ドレーン【隠し】
- ■1000m：制限【解除】

猿和田（さるわだ） 通過

❻
- ■1370m：制限【45km/h】
- ■1170m：制限【解除】
- ■1038m：ドレーン【隠し】
- ■448m：ドレーン【隠し】

馬下（まおろし） 通過

❼
- ■2780m：警笛【隠し】
- ■2472m：ドレーン【隠し】
- ■1560m：警笛【表示】
- ■1234m：ドレーン【隠し】
- ■560m：制限【50km/h】
- ■468m：ドレーン【隠し】
- ■310m：制限【40km/h】
- ■210m：制限【解除】

停 咲花 —さきはな—

❽
- ■2435m：ドレーン【隠し】
- ■2400m：制限【45km/h】
- ■2150m：制限【解除】
- ■1060m：ドレーン【隠し】
- ■761m：ドレーン【隠し】
- ■279m：ドレーン【隠し】

東下条（ひがしげじょう） 通過

❾
- ■2978m：ドレーン【隠し】
- ■2855m：警笛【表示】
- ■2663m：ドレーン【隠し】
- ■2040m：制限【50km/h】
- ■1840m：制限【解除】
- ■1390m：警笛【隠し】
- ■1360m：制限【45km/h】
- ■1160m：制限【解除】
- ■231m：ドレーン【隠し】

五十島（いがしま） 通過

❿
- ■3037m：ドレーン【隠し】
- ■2705m：警笛【表示】
- ■2002m：ドレーン【隠し】
- ■1950m：制限【50km/h】
- ■1700m：制限【解除】
- ■1325m：警笛【隠し】
- ■530m：制限【40km/h】
- ■280m：制限【35km/h】
- ■110m：制限【解除】

停 三川 —みかわ—

⓫
- ■5790m：ドレーン【隠し】
- ■5144m：ドレーン【隠し】
- ■5090m：警笛【表示】
- ■4642m：ドレーン【隠し】
- ■3545m：警笛【隠し】
- ■2955m：ドレーン【隠し】
- ■2830m：制限【50km/h】
- ■2580m：制限【解除】
- ■2248m：ドレーン【隠し】
- ■1670m：制限【50km/h】
- ■1430m：制限【解除】
- ■1404m：ドレーン【隠し】
- ■119m：ドレーン【隠し】

停 津川 —つがわ—

この路線のポイントは、70km/hからの惰性走行。そこで、以下の攻略では〝速度が下がったら、70km/hまで再加速して惰性走行する〟ことを「基本パターン」と表記していくぞ。また、惰性走行は、特定の速度まで加速したら加減弁を「切」に入れて逆転機を「80」に戻すことを、ブレーキ4.0とは、ブレーキの圧力の数値を、それぞれ表している。

❶新津駅を出発後は、70km/hまで加速して惰性走行→800mから「基本パターン」→そのまま東新津駅を惰性で通過する。

❷東新津駅を通過後も惰性走行→1500mで「基本パターン」→制限45km/hでブレーキ4.0→45km/hまで減速後は惰性走行→制限解除後「基本パターン」→そのまま惰性で新関駅を通過する。

❸新関駅を通過後も惰性走行→制限50km/hでブレーキ4.0→50km/hまで減速後は惰性走行→制限解除後「基本パターン」→そのまま惰性で北五泉駅を通過する。

❹北五泉駅を通過後も惰性走行→制限45km/hでブレーキ4.0→45km/hまで減速後は五泉駅まで惰性走行→55mからブレーキ4.0を使い、微調整しながら停車する。

❺五泉駅を出発後、70km/hまで加速して惰性走行→制限50km/hでブレーキ4.0→50km/hまで減速後は惰性走行→制限解除後、65km/hまで加速→加速後は、惰性走行で猿和田駅を通過する。

❻猿和田駅を通過後、制限45km/hでブレーキ4.0→45km/hまで減速後は惰性走行→制限解除後「基本パターン」→そのまま惰性走行で馬下駅を通過。

❼馬下駅を通過後「基本パターン」→1つ目のトンネルに入ったら「基本パターン→制限50km/hでブレーキ4.0→減速後は惰性走行→150mからブレーキ4.0を使い、30km/hまで減速し惰性走行→50mからブレーキ4.0で微調整しつつ停車する。

❽咲花駅を出発後は、制限45km/hがあるので45km/hまで加速→惰性走行→制限解除後は、「75km/hまで加速して惰性走行→70km/hになったら75km/hまで再加速して惰性走行」を2回繰り返す→その後は惰性走行で東下条駅を通過する。

❾東下条駅を通過後も惰性走行→制限50km/hでブレーキ4.0→50km/hまで減速後は惰性走行→制限解除後60km/hまで加速→制限45km/hでブレーキ4.0→減速後は惰性走行→制限解除後、65km/hまで加速→そのまま五十島駅を惰性で通過する。

❿五十島駅通過後、70km/hまで加速→70km/hを維持しながら走行→制限50km/hでブレーキ4.0→減速後は惰性走行→制限解除後、70km/hまで加速→70km/hを維持して走行→制限40km/hでブレーキ4.0→減速後は惰性走行→50mからブレーキ4.0を使い、微調整をしながら停車する。

⓫三川駅を出発後、70km/hまで加速して惰性走行→4000mで「基本パターン」→制限50km/hでブレーキ4.0→減速後は惰性走行→制限解除後に「基本パターン」→制限50km/hでブレーキ4.0→減速後は惰性走行→制限解除後に「基本パターン」→残り400mでブレーキ4.0→30km/hまで減速後、惰性走行→50mからブレーキ4.0を使い、微調整をしながら停車する。

ポイント Q&A

Q：クリアしてもエンディングのムービーが見られないのですが、何か条件があるのでしょうか？

A：じつはエンディングのムービーは、「汽車操作」でクリアしたときのみ見られるようになっています。よって、いくら「電車でGO！操作」でクリアしても見ることはできません。ちなみに、ハードレベルをノーコンティニューでクリアしたらもらえる金星は、「汽車操作」「電車でGO！操作」の両方で入手できます。ご安心を。

PS

アジト3

いよいよ最終攻略!! ゲーム後半に向けて、知っておきたい情報を凝縮してお届けだ!!

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶MC(8ブロック)

このゲームでは、ヒーローや怪人を集めて一斉攻撃するのが有効です。でも、何十人ものヒーローがぞろぞろ指令室に入っていく様子を想像すると笑えます。「ゴレンジャー参上!」「ギャバンもいるぜ」「オレを忘れてもらっちゃ困るぜ」「オレもいるぜ」「オレだって!」……以下略みたいな。ロマンないねぇ。（青毛野郎）

新ユニット&キャラのパワーアップイベントを大公開!!

キャラモノながら、かなり手応えのあるゲームになっている『アジト3』。とくにゲーム後半は、敵の攻撃もよりいっそう激しさを増し、一気に難しくなっていく。そこで今回は、過酷な後半戦を乗り切るために役立つ情報を大紹介！ なかでも、普通にプレイしているだけでは気づきにくい、特定キャラのパワーアップイベント一覧は必見なのだ！





▲イベントでキャラをパワーアップさせて、敵の猛攻に立ち向かうのだ!!

◀敵基地を攻撃するときは、まずバリアーから破壊しよう。

どうしてもクリアできない人は……

「資金MAX大作戦!」

ゲーム中に、下のコマンドを入力すると、なんと資金がMAXに！ しかも何度でも使えるので、どんな兵器も作り放題!! 攻撃ミサイルをガンガン発射して、敵基地を恐怖のドン底に落としてやろう。

資金MAXコマンド

1Pのセレクトボタンを押しながら、△、△、□、□、○、×の順で押す



▲コマンドは、ウインドウが一つも表示されていない状態で入力する必要があるぞ。

後半を乗り切るための新ユニット活用法を紹介!

このゲームでは、ステージが進むにつれて、建設できるユニットの種類が増えていく。これらはいずれも便利な機能を備えているので、上手に使いこなせば、強力な戦力になる。そこでここでは、特殊な追加ユニットの賢い使用法をレクチャーしていくぞ！ 追加ユニットは、当然敵組織も使用してくるので、各ユニットの特徴をしっかり把握して、的確に対応できるようにしよう。



◀敵の攻撃ミサイルに備えて、地下ユニットはできるだけ地中深くに建設しよう。

迎撃・攻撃ミサイル
敵基地を直接攻撃可能!!

迎撃ミサイルはステージ2から、攻撃ミサイルはステージ3から使用できる。どちらも砲台なので、設置するには研究室で弾薬を開発し、工場で生産する必要がある。この2つのミサイルがあれば、司令室コマンドの「発射」で、敵基地への直接攻撃が可能になるぞ（攻め込んできた敵を攻撃できるのは迎撃ミサイルのみ）。ただし、どちらも非常に高価なので、資金に余裕がなければレーザー砲台を使おう。



▼敵基地の地面を掘って、地下ユニットを直接破壊。

▲敵のカモフラージュ施設にダメージを与えるぞ。

温泉
建設するだけで収入ゲット

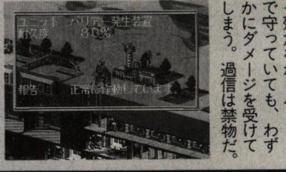
温泉はステージ3に進むと自動的に建設可能になる。建設すれば、それだけで収入が得られるので、資金不足による"ハマリ"（商品を生産できなくなって収入が得られない）を回避することができる。また、悪側では「灼熱温泉作戦」が実行できるようになるぞ。ただし、建設費が10億円と非常に高価。破壊されないように、ロボットなどの大型兵器で死守すべし！



◀毎日11時になると収入が得られる。ただし、敵と戦闘状態だと、収入が半減してしまう。

バリアー
敵の攻撃から施設を守る

バリアーは、ステージ4以降に建設可能になる。砲台扱いだが、弾薬を開発する必要はない。これを建設すると、隣接している地上ユニットを敵の攻撃から守ることができる。ただしバリアーを作ると、敵を攻撃する砲台が建設できる数が減るうえに、効果範囲も狭いので、ムリに建設せず温泉や放送局などの高価なカモフラージュを守るために使うのが効果的だ。



◀残念ながらバリアーで守っていても、わずかにダメージを受けてしまう。過信は禁物だ。

ヒーロー&怪人のパワーアップイベント一覧

ゲーム中、特定の条件を満たすと、ヒーローや怪人がパワーアップするイベントが発生する。ここではその条件を一挙公開！ 右の一覧を参考に、どんどんイベントを発生させよう。キャラをパワーアップさせれば、頼もしい戦力になること間違いナシ！ ただ悪側の場合、イベント発生の条件となる博士の雇用に、かなりのお金がかかる。資金の残りには十分注意しよう。



◀正義側では、イベントが発生するキャラを優先的に戦わせて、早めにレベルアップだ。

正義側パワーアップイベント

●とにかくレベルアップして発生条件を満たそう!

イベント名	発生日時	発生条件	イベント後
ストロングザボーガー登場	毎月11日の22時に発生	ザボーガー(レベル35以上)とライダーマンが、戦闘、出撃、諜報をしていない。光明寺博士が雇用済みで未配置状態	ザボーガーがストロングザボーガーへ変身可能になる
ロボット刑事K強化	5/1か11/1の8時に発生	ロボット刑事K(レベル40以上)とライダー1号、2号が戦闘、出撃、諜報をしていない	ロボット刑事Kが強化型Kに変身できるようになる
スカイライダー特訓	4/1か10/1の8時に発生	8人ライダー(※1)が開発済みで、戦闘、出撃、諜報をしていない。また、スカイライダーのレベルが50以上	スカイライダーのステータスがアップする
コンドールマン修行1	毎月2日の19時に発生	コンドールマン(レベル70以上)とレインボーマンが戦闘、出撃、諜報をしていない。ダイバダッタが雇用済みで未配置状態	コンドールマンがゴールデンコンドルに変身できるようになる
コンドールマン修行2	毎月2日の19時に発生	修行1発生後、ダイバダッタを雇用済み未配置。コンドールマン(レベル90以上)とレインボーマンが戦闘、出撃、諜報していない	コンドールマンがドラゴンコンドルに変身できるようになる

悪側パワーアップイベント

●発生条件は簡単。確実にイベントを発生させよう

イベント名	発生日時	発生条件	イベント後
改造アポロガイスト登場	ステージ3以降いつでも発生	死神博士が雇用済みで未配置状態。アポロガイストが戦闘や罠などで死んだときに発生	アポロガイストの代わりに、改造アポロガイストが開発可能になる
百目タイタン登場	ステージ3以降いつでも発生	死神博士が雇用済みで未配置状態。タイタンが戦闘や罠などで死んだときに発生	タイタンの代わりに、百目タイタンが開発可能になる
ウデスパー兄弟登場	ステージ4以降いつでも発生	プロフェッサーギルが雇用済みで未配置状態。ウデスパーが戦闘や罠で死んだときに発生	ウデスパーの代わりに、ウデスパーα、βが開発可能になる

※1 8人ライダーとは、仮面ライダー1号、2号、V3、ライダーマン、ライダーX、ライダーアマゾン、ストロンガー、スカイライダーを指します。

ポイントQ&A

Q：ウデスパーα、βがいるときに開発できるという、合体ウデスパーの開発条件を教えてください。
A：合体ウデスパーは、ウデスパーα、βが開発済みで、未配置状態のときに開発することができる。また、開発した合体ウデスパーを未配置状態にしておけば、逆にウデスパーα、βを再開発することも可能なのだ。このとき、αとβ、2人のうち片方を開発すれば両方とも誕生するぞ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーション科／アニメーションクリエイティブ科／CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科／マンガコミック同人作家科:☎03-5350-2422
●アニメ声優タレント科:☎03-5350-2441

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)就職者数 100名突破! ダントツ全国第一位!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第4期生である99年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の2年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石渡大輔くん (株)カプコン
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 秋田善彦くん (株)カプコン
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 藤井康弘くん (株)セタ
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 山木秀治くん (株)アテナ
サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 石橋 渡くん (株)日本ファルコム
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 澤田伸次くん (株)ユービーアイソフト
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 雁子大寛くん (株)アミューズジャパン
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 新井昭次くん (株)姫屋ソフト
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 及川裕子さん (株)ジャパン・ヴィステック
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 山田亜希さん (株)タムソフト
企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 中村大介くん (株)アミューズジャパン
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 米原尚史くん (株)プロハウス
3Dクリエイター養成講座 全日2年制 若山 豊くん (株)ザックス・エンターテインメント
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 渡辺吉史くん (株)RIZ
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山中一志くん (株)ジャパンコーポレーション
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 高橋国武くん (株)アレックス
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 足立 学くん (株)キャリアソフト
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 山崎博文くん (株)ショットシェルエンターテインメント
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 辺見友和くん (株)ショットシェルエンターテインメント
企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 井ノ上亮太くん (株)シャウトデザインワークス
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 松永かおりさん (株)キャメロット
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松村秀幸くん (株)プロハウス
ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 ハッ橋弓奈さん (株)RIZ
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 浜出 円さん (株)エコールソフトウェア
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 渡辺信和くん (株)メガスエンターテイメントステーション
ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 高橋 豊くん (株)タイヨー

2000年卒業予定者 内定速報!! 一部抜粋

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 磯田芳憲くん (株)セガ・エンタープライゼス
ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 小林 茜さん (株)カプコン
3Dクリエイター養成講座 全日2年制 上原明彦くん (株)フロムソフトウェア
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 中村栄太郎くん (株)ハル研究所
ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 T・Kくん (株)メディアビジョン
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 西本嘉伸くん (株)ナウプロダクション
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山木 弘くん (株)メディアビジョン



〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-6882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

Q：「コマンドの㋜とか㋝って何ですか?」。A：「……何って、「ス」タートと「セ」レクトしかないと思うんですけど……………ねぇ」

Ver.14.0

ウラワザ大募集!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中!)

LV50 ポップンミュージック3アペンドディスク

★特定の曲をすべてのモードでプレイ

前号に引き続き、音ゲー『ポップン3』のウラワザを大公開だ。まずは、隠し曲(出現コマンドはVol.138参照) 5曲を含むすべての曲を「アーケードモード」でプレイすること。以上の条件を満たすと、「ハイパーモード」専用に作られた19曲を「アーケード」、「トレーニング」、「フリー」の各モードでも選べるようになるのだ。選択方法は、㋝を押しながら曲を選択するだけ。選択した曲が「ハイパーモード」に対応していれば、曲名もしくはカラーが変化するぞ。



◀「トレーニングモード」で隠し曲を選択すると、曲名の上に「HYPER」の文字が!!

編集部情報 リッジレーサーV

★プレイが楽しくなる小ワザ集

栄えあるPS2ネタ第1弾は『リッジレーサーV』。①視点変更：これは「レースデモ」、「ミュージックプレイヤー」、「リプレイ」すべてに共通で、△ボタンを押すことによってカメラ視点を変更可能。また、「ドライバーズビュー」と「カーズビュー」に限って、L2(R2)で注目車を変更して、L1(R1)で周囲を見渡すことができるぞ。②アナログメーター：デュアルショック2でアナログモード使用時に㋝を1秒以上押すと、画面中央にアクセル、ブレーキ、ハンドルのアナログメーターが表示される。③視点変更その2：カー&エンジンセレクト時、L1&L2で遠近、R1&R2で上下方向に視点を動かせるぞ。



◀これで微妙な操作を確認しつつ記録に挑戦!!

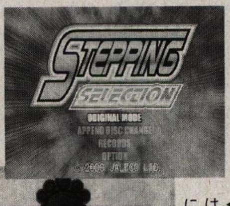


▲PS2ならではのキレイな中継画面を存分に堪能できるぞ。

編集部情報 ステッピングセレクション

★さらなる挑戦!? 隠しモード

PS2ネタ2発目は、アーケードでも人気を博した『ステステ』の移植版『ステッピングセレクション』から隠しコマンドをご紹介。タイトル画面で㋜を押してメニューを表示させたら、以下のコマンドを入力しよう。①ハーフモード（左右関係なく、色のみの判定となる)：左黄＋右黄、左赤＋右赤、左赤＋右赤。②ライセンスモード(段位認定)：左青＋右青、左赤＋右赤、左黄＋右黄。③ツインモード（2つの専用マットを使うハードなモード)：左青(1P)、右青(1P)、左青(2P)、右青(2P)。次号では、さらに3つの隠し要素を紹介するので乞うご期待。



◀この画面でコマンド入力。成功するとSEが聞こえるぞ。



◀ライセンスモードは、クリアするごとに課題が増えていく。

編集部情報 カウントダウンヴァンパイヤーズ

★隠しグラフィック＆モード出現

人気のホラーACT『カウントダウン〜』に便利な名前が見つかったぞ。メニュー画面から「NEWGAME」を選択したら、名前入力画面で名字を「YUKA」、名前を「KOBAYASHI」にしてみよう。すると、メール端末で隠しグラフィックが見られるのだ。また、名字を「PRINCE」、名前を「DARKNESS」にすると、隠しモード「ヴァンパイアモード」がプレイできる。ダークな気分に浸りたいときにオススメ!?



▶逃げまどう人々を狩りまくる、何とも邪悪な雰囲気が……。

★ウラワザ・ザ・BEST★

過去に掲載したウラワザのリクエストも受け付けています……が、『デ○モン』や『○ルソナ』、『アー○ズ2』のバグワザはお応えできないので注意。

■ぷよぷよ通　決定盤

★追加オプション

オープニングデモ中に✚上、上、◻、⊗、上、下、◎と入力してから「オプション」に入ると、より細かい設定（連鎖縛りが19まで設定できたり、ルール変化の項目で「ランダム」を選べるようになるなど）が可能になるぞ。

★隠しキャラ

①「ひとりでぷよぷよ」の難易度「ノーマル」をプレイして、一度もコンティニューせずに「謎のてっぺん」まで到達する。②トータルスコアが23万点以上に達している。以上の条件を満たしていると、隠しボスの「マスクドサタン」が登場するぞ。

■ぐっすんおよよ

★ステージセレクト

以下に紹介するコマンドを入力すると、各モードでステージセレクトできるようになるぞ。「アーケードモード」：L2＋✚右上＋㋜。「アーケードモード(変態)」：L2＋✚左上＋㋜。「PSモード」：L2＋✚右下＋㋜。「PSモード(変態)」：L2＋✚左下＋㋜。モードはもちろん、バージョン(以下で紹介)によってもコマンドが異なるので注意すること。

★アナザーバージョン

タイトル画面で◎＋⊗を同時に押しながらゲームスタートしてみよう。入力が成功すると、メッセージやイラストが微妙……もとい奇妙に変化した「変態バージョン」を楽しむことができるぞ。なお、このウラワザは「アーケードモード」、「PSモード」のどちらにも対応している。

★デバッグモード

タイトル画面でカーソルを「OPTION」に合わせてL2＋R1＋㋜と入力しよう。成功すると、R2で次のステージへ強制移動、L1を押しっぱなしでスローモーション、R1でタイトル画面に戻るぞ。

■電車でGO！

★ムービー追加＋α

どの路線でもかまわないので、一度でもクリアすればエンディングAが、ノーコンティニューでクリアすればエンディングBが登録されるぞ。また、初級以外でノーコンティニュー、「Good」を4回以上、「Great」を2回以上という条件を満たすと、上空に隠しキャラが出現するぞ。

■電車でGO！　2

★隠し路線

本編の目玉、雪景色もキレイな秋田新幹線「こまち」を、「特級」でプレイ。終点の大曲で0m停車すると、超高速路線・東北新幹線「やまびこ」が出現するぞ。このモードでは、大曲駅到着時点の残りタイムが持ち時間となり、メニューには追加されない。また、1回でもコンティニューしたり、大曲駅で構内再加速をしていると出現しないので要注意。

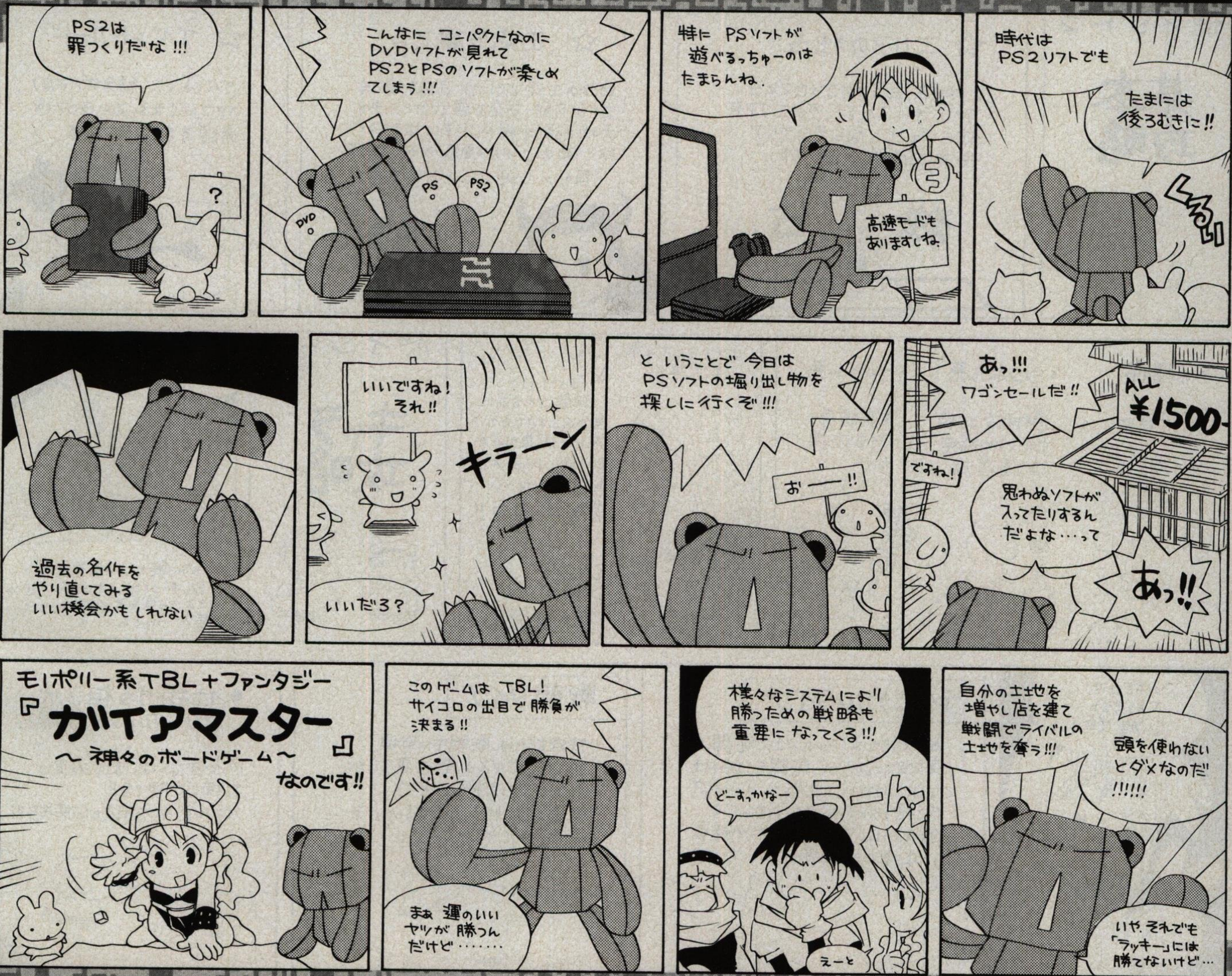
※注＝今回再録したウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。なので、ベスト版ではできないワザもあるので、あらかじめご了承ください。

今号の採用者：LV50(1名)／東京都　木原昌史くん。

「ガイアマスター 神々のボードゲーム」はじめて物語

発売が間近に迫ったウワサのTBL『ガイアマスター』。このゲームには、強烈な個性を放つ9人のキャラクターたちが登場。彼らが自らの持つ特殊な能力を駆使し、土地やお金を激しく奪い合っていく壮絶なカケヒキが楽しめます。今回は、このゲームのアツイ魅力の数々を一挙大公開!!

まんが
岩瀬さとみ



ファンタジーでTBL 剣と魔法の熱き戦い その1



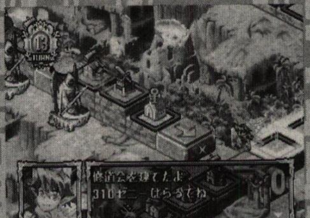
▲『ガイアマスター』の基本ルールは、『モノポリー』に似ています。でも、このゲームならではのアツイ魅力がギッシリつまっているのです。

●ゲームはこんな感じで進みます

このゲームは名作TBL『モノポリー』の流れを汲みつつも、ファンタジー世界を舞台に9人のキャラが知力を尽くして競い合う、新しいタイプのボードゲームです。本作の基本ルールはいたってシンプル。ダイスを振って出た目の数だけマス目を移動→持ち主がいない土地マスを買う→自分の土地に止まったライバルから通行税をもらう、こうして自分の土地とお金を増やしていき、その合計である総資産を一番多く稼ぐことがこのゲームの目的です。通行税を増やすにはさまざまなテクニックが存在しますが、基本は3つ。1つ目は、自分の土地マスにお店を建てて通行税を2倍にすることです。2つ目は、隣り合った3つのマスで構成される"エリア"の中に自分の土地を増やしていくこと。エリア内の土地を2つ、3つと増やしていくたびに通行税が倍々に上がっていきます。このエリア内にある3つの土地マスをすべて自分のモノにすることを"独占"と呼びます。サイコロの出目による運だけでは実現することは非常に難しいのですが、そんなときは欲しい土地の持ち主に戦闘を仕掛けることができます。この戦いに勝てば、ライバルの土地を奪うことが可能なのです。3つ目は、通行税を上げることができる"シンボル"を自分の土地マスに隣接して建てること。シンボルとは、フィールド上でのカケヒキに使う「イベントカード」の一種で、ゲームを進めていけばバンバン入手できます。このシンボルによってもらえる通行税は大きく異なります。以上の3つをまとめると、「同じエリア内の土地マスを買ったり奪ったりして独占し、自分の土地にお店やシンボルを建てる」。これが実現できれば、ライバルからもらえる通行税が増え、勝利をつかむことができるのです。



ファンタジーでTBL 剣と魔法の熱き戦い その2



▲どうしてもライバルに奪われたくない土地(独占したエリアの土地など)に修道会を建てておけば一定確率で戦闘を回避できることがあります。

●知っていれば必ず得する、マスとお店の効果

ここでは、10種類のマスと、建設できる6種類のお店の効果を紹介。マスには、止まるとイイコトだけでなく、イヤなことが起こるマスもあるので要注意です。そしてお店に関しては、所持金に余裕が出てくる終盤には建設費の高いバンクを多くするなど、状況によってお店を建て替える戦略も重要なのです。

土地マス：停止した場所に所有者がいた場合は通行税を払う。所有者がいなければ買い取ることが可能。

GOマス：ゲームのスタート地点。マップを1周して通過する(止まる)と周回金300Zと武器&イベントカードを1枚ずつもらえる。さらにHPが50回復。

戦闘マス：ライバルが持つ土地マスから1つを任意に選び、戦闘を仕掛けることができる。

酒場マス：「BIGorSMALL」のミニゲームに勝つと武器カードをもらえる。1回で最高5枚まで入手可能。

イベントマス：イベントカードを1枚入手できる。このマス限定のレアカードがもらえることも……。

所得税マス：所持金の20%を税金として支払う。

土地税マス：所有土地の評価額の20%を支払う。

聖地マス：所得税や土地税などで支払われたお金がこのマスに止まったキャラのモノになる。

分岐マス：進行ルートを任意に切り替えられる。

ワープマス：指定のワープ先へ強制的に飛ばされる。

病院：このマスに自分が止まるとHPが完全回復。また、通過するだけでもHPが30回復。

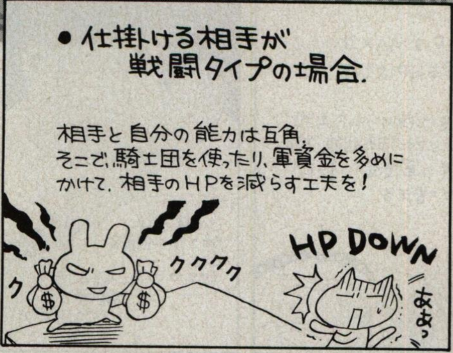
騎士団：止まるとライバルのHPを3／4に抑えた状態で戦闘を仕掛けることができる。

修道会：仕掛けられた戦闘を一定確率で回避できる。

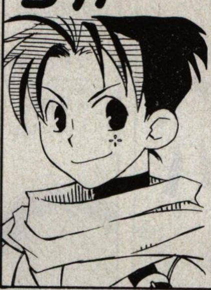
れん金術：止まるとイベントカードが2枚もらえる。

武器屋：止まると武器カードが2枚もらえる。

バンク：建てた土地の通行税を4倍にする。



ジガー



■テクニカルタイプ
■特殊能力：ダイスを振ったあとに、もう１回行動することができる場合がある。
■得意武器：剣・飛
■キャラ攻略：ライバルの２倍行動できるからといって、止まる先々の土地マスをガンガン購入していくのはダメ。序盤は必要最小限の土地とお店の確保に専念しよう。

ティアラ



■テクニカルタイプ
■特殊能力：自分のターン終了後、運が良ければ神さまからタダで土地を１つもらえる。（他人の土地も含む）
■得意武器：剣・魔
■キャラ攻略：どんな土地マスでも特殊能力で奪えるのが最大の魅力。奪った土地マスを戦闘で奪われないように、アイテムカードは防御系を所持。

シンバッド



■テクニカルタイプ
■特殊能力：ライバルと同じマスに止まった場合、たまに相手の所持金の半額を盗むことがある。
■得意武器：剣・飛
■キャラ攻略：「れん金術」を建てて、任意のマスに止まれるカード（２進むなど）を集め、これを使用してお金持ちのライバルと同じマスに止まろう。

メグメグ



■テクニカルタイプ
■特殊能力：収入（ライバルからの通行税など）が、通常の２倍の金額でもらえることがある。
■得意武器：剣・飛
■キャラ攻略：収入能力を生かし、序盤から建設費の高い「バンク」を建てていくのも手。また、戦闘では軍資金をＭＡＸ賭けし、ライバルのＨＰを減らそう。

ゴライアス



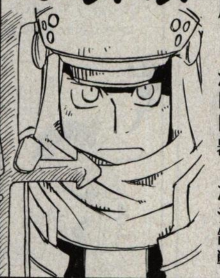
■テクニカルタイプ
■特殊能力：支払い（通行税や購入費など）を、踏み倒せることがある。
■得意武器：剣・魔
■キャラ攻略：通行税だけでなく所持金が軍資金の額に達していなくても、踏み倒すことが可能なこのキャラ。軍資金の高い土地マスでは、特殊能力の発動を前提に戦いを仕掛けるのも１つの手。

ハヤテ



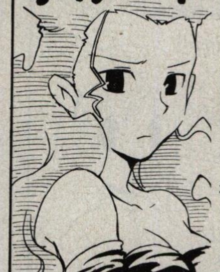
■戦闘タイプ
■特殊能力：運がよければ、戦闘中に相手の攻撃を完全に無効化することができる。
■得意武器：剣・飛
■キャラ攻略：「武器屋」を建てて、得意武器の剣系、または飛系をガンガン集めていこう。"かわし"の特殊能力があるので、アイテムカードのことはあまり考えなくてもＯＫだ。

かラハッド



■戦闘タイプ
■特殊能力：戦闘で飛属性の武器カードを使うと、たまに攻撃力が２倍にアップすることがある。
■得意武器：飛
■キャラ攻略：得意武器の飛び道具系のカードは、速度はピカイチだが、攻撃力がイマイチ。３ラウンド目に先制攻撃でトドメを刺す戦法を心掛けよう。

アガート

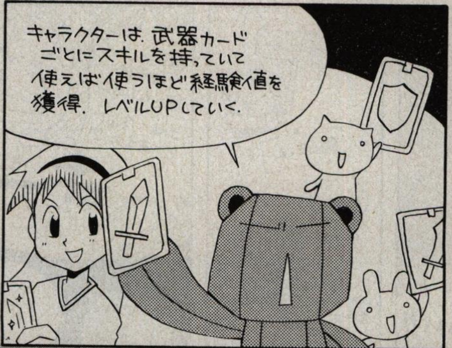


■戦闘タイプ
■特殊能力：戦闘で魔属性の武器カードを使うと、たまに攻撃力が２倍にアップすることがある。
■得意武器：魔
■キャラ攻略：魔法系カードは攻撃力が高いものの、速度に不安が。後攻になりやすいので、いかに相手の先制攻撃に耐えられるかが勝負の鍵を握ることになる。

ヤスツナ



■戦闘タイプ
■特殊能力：戦闘で剣属性の武器カードを使うと、たまに攻撃力が２倍にアップすることがある。
■得意武器：剣
■キャラ攻略：剣系カードは攻撃力、速度がともに安定しているのが魅力。ただしクリティカル発生率が低いので慢心は禁物。回復系カードも持っておこう。





ファンタジーでTBL 剣と魔法の熱き戦い その3



▲特殊能力の発動は完全に運まかせ。ここぞというときに発動してくれるとメチャクチャ嬉しい反面、友だちに嫌われることうけあいです（笑）。

●キャラクターの能力値はバリエーション豊か！

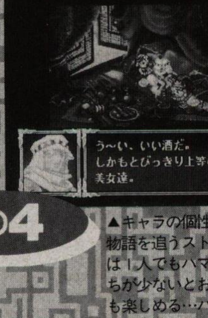
『ガイアマスター』に登場する個性あふれる９人のキャラたち。彼らは、「得意武器」とランダムで発動する「特殊能力」によって差がつけられていて、同じ能力を持つキャラは１人もいません。つまり、マイキャラはもちろんのこと、ライバルが選んだキャラは誰なのか、ということも戦略に大きく影響してくるのです。戦闘中では、キャラが得意な武器カードを使うと、攻撃力が1.5倍になるクリティカルが出やすくなります。クリティカルの発生次第では戦局をひっくり返すこともできるので、なるべくマイキャラの得意武器を選んで使っていくのがオススメです。キャラに設定された９種類の特殊能力は、フィールド上で発動される〝テクニカルタイプ〟と、戦闘中に発動される〝戦闘タイプ〟の２つに分けられます。ここからは、タイプによる戦略の違いを簡単に説明しましょう。

テクニカルタイプのキャラは、戦闘が苦手なので基本的に戦闘を仕掛けてはいけません。１回の戦闘に勝利したとしてもＨＰが大幅に減ってしまうので、ライバルのターンで狙われてしまうことがあるからです。それよりも「れん金術」などで入手できる「２マス進む」などの移動系カードを使って、持ち主のいない土地マスに止まり、土地をどんどん買っていくといいでしょう。一方、戦闘タイプのキャラは、戦闘をメインとした戦略をたてます。序盤から「武器屋」を多く建てて得意武器のカードを集めていき、戦闘をガンガン仕掛けて、ライバルの土地を奪っていくのです。ちなみに、このタイプがいくら戦闘に強いといっても過信するのは禁物です。戦闘後に減ったＨＰは、「武器屋」を「病院」に建て替えて回復させましょう。

ガイアマスターはじめて物語



ファンタジーでTBL 剣と魔法の熱き戦い その4



▲キャラの個性が反映された物語を追うストーリーモードは1人でもハマれます。友だちが少ないとお嘆きのキミでも楽しめる…ハズです(涙)。

●ストーリーモードもアツイのです

このゲームに収録されている5種類のモードのうちでメインとなるのは「対戦モード」と「ストーリーモード」の2つ。特に、ストーリーモードはキャラごとに設定された物語に沿って20話にわたるステージを勝ち抜いていくストーリー仕立てのモード。だから、1人でも熱くハマれます。ここでは、そんなストーリーモードならではの魅力を紹介していきましょう。各ステージには、それぞれ勝利条件(総資産で一番になる、特定のキャラを破産させるなど)が設定されており、これをクリアすれば次のステージへと進むことができます。序盤1〜4話のステージは勝利条件がやさしいので、初級者でもチュートリアル感覚で基本ルールが覚えられます。当然、ストーリーが進むにつれて勝利条件が厳しくなっていくので、上級者にとってもやりごたえは十分です。

ちなみに、このモードでは特定武器を使い込むことでキャラの武器スキルがレベルアップして強くなっていきます。こうして強くしたキャラのデータを「対戦モード」で使うことも可能です。基本ルールを学びつつ、どっぷりキャラの育成にハマることがストーリーモードを楽しむコツでしょう。最後にこのゲームの残念なところを。あまりにも強力な特殊能力が頻繁に発動されてしまう(特に戦闘時!)ことが、ゲームバランスを悪くしている気がします。同キャラ対戦などでこの問題は解消されますが、これだとあまりにも味気ない……ですよね。でも、フルボイスで喋りまくる進行役の妖精や、ターンの待機中も忙しく動くキャラのアニメーションなど、細かいところまで作り込まれています。キャラに魅力を感じた人やファンタジー調のTBLがやってみたい人にはオススメのタイトルです。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん
プロフィール
グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。最近ついに念願の座布団をゲットしたそうです。いいなぁ〜。



イラスト／左ん

COLUMNS OF [電撃コラムス] DENGEKI

PS2が発売され、みなさんのゲームライフは充実していますよね。ちなみに、ここはいつも充実度100%です。

★着せ替えゲームちゃん

ゲームというものは、ハナハダその絵に左右されるものであります。ゲームの中には、キャラクターデザインを漫画家さんやイラストレーターさんにお願いしたというものがあります。あるゲームのキャラクターデザインが、漫画家のAさんだったとしましょう。もしもAさんじゃなくてBさんだったら、これとはまた違った印象のゲームになっていたと考えられます。2人とも、同じくらいカッコいい絵を描く漫画家さんだったとしても、2人の描いたものはきっと違ったカッコいいキャラクターになるからです。

このようにゲームは、絵が変わるだけでユーザーに訴えるものは変わってきます。例えば、『ベイグラント ストーリー』は美しいグラフィックや優れたキャラクターデザインに目を奪われますが、このゲームの大マジメな内容はそのままに、背景やキャラクターが『オレっ！　トンバ』だったなら、とても斬新なコトになってしまいます。タイトルは、『オレっ！　アシュレイ』になっていたかもしれません。筆者はそのような「新しすぎるモノ」はキライではありません。**むしろダイスキです。**しかし、ゲームの世界観と絵というものは同じ方向にするべきでありましょう。

上記は極端な例でしたが、絵という洋服を着替えるだけで、そのゲームを手にする客層まで変わりかねないというのはまぎれもない事実です。だけど、「このゲームの世界には、どうしてもこの漫画家さんのキャラクターが必要だ」というクリエイターの**情熱**ではなく、「有名な漫画家さんにお願いしたらもっと売れるかもしれない」という理由で着替えたのなら、それは悲しいことだなあ、と思うのです。おもしろいゲームは、どんな服を着ていてもおもしろいのですから。

などと書いておきながら、ワタシはワリと絵にひかれてゲームを買っていました。着せ替え人形に振りまわされている、ワタシは**あやつり人形**だったのデース。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況　最近、日本語入力を変えたら、これが猛烈に賢くて思わず幸せになりました。いや、神様だわ、この日本語入力。偉いよ。

★X-Boxがやって来る？

なんだか急浮上してきた噂のニューハードがある。その名は、X-Box。「えっ!?　X-Boxってなんなんですか？」という人も多いと思うので、その説明から。パソコンを使っている人なら、まず知らない人のいない、天下のマイクロソフト（古くはMS-DOS、現在ではWindowsを作っている会社。会長のビル・ゲイツは世界一のお金持ちだが、その資産のほとんどがマイクロソフトの株式）が3月1日に発表した新しいゲームマシンだ。

スペックは、x86系で動作周波数600メガヘルツのCPUをメインに持ち（CPUに関して追加すると、数あるx86系CPU供給元の中から、どうやらインテルが選ばれたらしい）、64MBのメモリ搭載、8GBのハードディスク内蔵、サウンドは自社製の3Dオーディオプロセッサーを専用に設計（これは、にわかには信じがたい話で、どこからか買ってくるのではないだろうか？）、注目のグラフィックはNVIDIA社（パソコンでは有名な高性能グラフィックスチップを作る会社）が次世代の高性能グラフィックスチップを専用設計してするという。比較表を作ってみると、その基本性能はＰＳ２の約3倍に相当すると報じられている、まぁすさまじいマシンだ。

さらにポート類（いろいろ差す穴のこと）は、専用のゲームコントローラー用ポートが4基、100Mbpsのイーサーネット、USB拡張ポート、カスタムＡ／Ｖコネクター、ドライブは4倍速のDVDドライブで、もちろんDVDビデオ再生機能もOK！　これでしめて、お値段はなんと＄300（約¥35,000）、発売は、来年の秋!!……作れるには作れるだろうが、眉にツバの1つもつけたくなる内容……ともかく、この発表自体、ＰＳ２を意識しまくったものだったのは確かなところだ（発表資料にも「最新のゲーム機」という表現でＰＳ２を意識した文章が見られる）。一般の報道も「基本性能はＰＳ２の何倍」という点に終始するばかりでまいってしまう。

さて、ざっとスペックを見終えた時点で、誰でも思う疑問に立ち返ってみよう。「どうして、マイクロソフトがゲームマシンなんか出すんだ？」ということだ。Windows98（最近では同・2000）とOffice（ビジネス用のソフト）でボロ儲けしていて、笑いが止まらないはずではないか。そんなリスキーなビジネスに手を染める必要はないはずだ……。

しかし、案外、その理由は明確だったりする。途方もない勢いで高機能化、低価格化が進むコンピュータを、さらに上回る爆発的な勢いで普及するネットワーク（インターネット）という存在。それが、マイクロソフトをしてゲームマシンに、正確に言えば「家庭用」ゲームマシンに向かわせた理由なのではないだろうか。

「一般家庭で、ネットワークへの入口になるマシンは、一体何なのか？」もしその「何」を押さえることができたら、そこから得られる利益はこれまでのゲーム産業、コンピュータ産業、インターネット産業、そのどれよりも莫大なものになるはずだ。

と、まぁ気宇壮大な話だが、実際の一般家庭に目を向けてみると、やはりネットワークにつながる窓として現実的に考えられるのはテレビだろう。では、テレビにつながるものといえば、これはもう言うまでもなくゲームマシン。だから、ゲームマシンこそが次世代の戦場である……ということで、マイクロソフトも参入してきたのではないだろうか。

その点から、先に書いたようなスペックを見返すと、確かにインターネットをやるにもゲームをやるにも性能的には十分だろうが、僕個人としては、どうにも胡散臭い匂いがしてしまうのだ。というのも、一昔前からゲームをやっている古いユーザーには、なじみの「MSX」、「マーティ」、はたまた「98Do！」とか、それとも「ピピン@」、はたまたはるか昔の「ぴゅう太」などの、さまざまな討ち死していった「ホームコンピュータ」というヤツラを、どうしても思い出してしまうのだ。「ホームコンピュータ」といえば聞こえはいいが、要は値段が安いが性能もヘボなパソコンってヤツ……。

実際、X-Boxの設計は露骨なまでにパソコンで、普通にスペックを見せられたらビデオボード以外は「今イチ」なパソコン以外の何ものでもないし、マイクロソフトの売りも過去の「ホームコンピュータ」ととてもよく似ていて「パソコンのゲームが簡単な移植で動く」とかそういう話になっている。そして何が決定的に胡散臭いのかというと、さすがにカタログ性能はハードウェアの技術の進歩もあるので、そうそうゲームマシンに見劣りすることはないだろうが、実際にはどうなのかなという疑念だ。まず「パソコンゲームの移植がとっても楽」というのは、おそらくは「ＮＴカーネル」（マイクロソフトのOSの1つ。Windows2000の元型のようなもの）を使って「DirectX」と組み合わせて動くのだろうから、パソコンと同じ疑問、パフォーマンスがちゃんと出せるのかとか、マイクロソフトお得意のバグはないんだろうなとか、猛烈ないきおいで浮かんでくる。そもそも、テレビをモニターとして考えたときはどうなのかと思うのだ。というのも、今のパソコンゲームは（日本のほとんどのゲームを占めるヘボな640×480ドットのゲームならいざ知らず）最低で800×600ドット以上、1024×768ドットでも当たり前の御時世になりつつある。ところが、普通のテレビは640×480がせいぜいなわけで、これがなんとかなるにはあと最低でも5年ぐらいはかかるだろう。つまり、ソフト設計として「パソコンソフトの移植は楽」だと言っても、高解像度を実現できるモニターが、一般家庭にはないのだ。となると、ゲームもアクションゲーム系の、それもどちらかというと情報の少ないものしか、まともには遊べないのではないだろうかと考えてしまうのだ。

しかも、パソコンゲームのメモリはデスマッチ状態になっていて、64MB以上推奨というような条件がつくのは、現時点で当たり前になっている。もしX-Boxがテクスチャを置くメモリとメインメモリを共用する形式になっていたら、グラフィックに凝るとメインメモリを消費し、解像度を上げるとメインメモリを消費するという、ゲームプログラマーになんとも言いがたいことになってしまうのだ。猛烈にメモリを消費するシミュレーションゲームなど、複雑なモノになればなるほど移植は困難……X-Boxのゲームラインナップは、やっぱりアクション系に偏るような気がしてならないのだ。

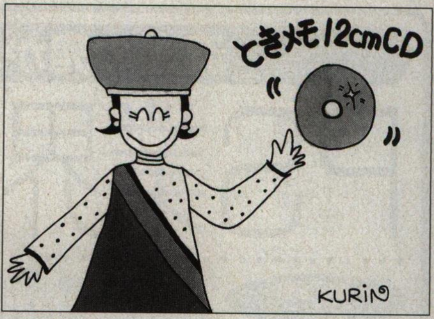
と、そんなワケでまとめると、ともかく発表された、本当に出るのか、そして出たとしてデキはどうなんだろう……と、さまざまな疑問を投げかけたくなるマシンであるのは事実。とは言っても、ここで挙げたような疑問は、情報がもっとはっきりするに従って、解消されていくものも多いだろうし、最初のニュースとしては非常に楽しめるものだったのも確か。もしかしたら、来年、また新しい楽しみなマシンを一台買うことができるとしたら、それはそれで楽しいことではないか。

そして、どこにも報じられていないが、実は、X-BoxがＰＳ２に勝つ最大の戦略がある。ビル・ゲイツ氏がその莫大な資産を投入して、世界中のＰＳ、ＰＳ２ソフトを買い占めてしまうのだ。まぁ、これはもちろん冗談として、お手並み拝見といったところだろうか。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。今回のゲームレポートは、『CBR』の第２弾！　Ｂ級ライセンスの腕前は存分に発揮されるんでしょうか？



イラスト／よしきくりん

★春のファッションショー＆ときメモ情報

このところの寒さも和らぎ、日昼の気温も随分と春めいてきました。今年も気象庁から桜の開花宣言が出される季節となりましたね。

先日都内某所で行われた春のファッションショーに足を運んできました。その頃外はまだ冬支度でしたけれど、さすが春コレ。春らしい色採り採りの素材の服がステージ上を舞っていました。今回のショーはこの春のファッションでしたけど、いわゆる本場のパリコレやトウコレなどはこっちが春を迎える頃は秋冬コレクションだし、冬を迎える頃は春夏コレクション発表……アパレル系は時代先取りよね。こういうショーって何か元気になれる感じで大好きです。世間では冬のバーゲンシーズンからショーウィンドウは春の装いに変わりつつあります。あ〜あ、早く半袖を着て出かけられる季節が来るといいなぁ

そして、久しぶりに『ときめきメモリアル』情報を。昨年発売されたＯＶＡなどに付いていた応募券を送ると当たるというＣＤ「ときメモ・メモリアルアルバム」。応募してくれたみなさんの手元にはきっともうすぐ届くはずだと思います。このＣＤの中身は皆さんへ私たちのコメントとそれぞれの持ち歌の中からベスト１をチョイスするというもの。いやぁ〜それにしてもとっても久しぶりに「ときメモＣＤソング」を聞いてみました。どれも思い入れのある曲だけにその中から一曲だけを選ぶというのはちょっと迷っちゃったけど、何とか選んでみました。私の選んだベスト１の曲のヒントは期間限定の曲、季節限定の曲って感じでしょうか。さぁ何でしょ!?　聞いてみてのお楽しみですぞ!!

さて、今回のゲームレポートは『クラッシュ・バンディクー レーシング』の第２弾です。まずはアイテムについて。オリジナルのゲームでも「アクアク」は大切な助っ人クンとなってくれてますけど、今回も本当にありがたい存在です。一定時間の間パワーを発揮してくれちゃいますよ。そして「ばくだん箱」が頭に乗ってしまうと忙しさ倍増です。だって正確な運転をしながら同時にＬ１とＲ１ボタンの連打もしなくちゃならないんですもの。「ひとくいばなテンプル」コースでは巨大な植物に食べられないように切り抜けながら、連打、連打の技で何とか乗り切って成功。この『クラッシュ・バンディクー』シリーズ、次回はどんな展開のゲームになるのかなぁ？　楽しみですな。さて、近々ちょいと京都の旅に出かけようと思っています。次回はそのレポートもお届けしますよ！

シリコンバレー在住・なべＰ殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況　そろそろ発表のアカデミー賞の行方が気になっています。個人的には「アメリカン・ビューティー」がイチオシ。とりあえず、発表の日はテレビにかじりつくでしょうね。

イラスト／山師

★チップ屋さんが見たＰＳ２の凄まじさ

この前、ＣＰＵ関係の仕事をしている人と話す機会があったのですが、ＬＳＩ専門家から見るとＰＳの大成功、ＰＳ２の未来の大成功はかなり確実だ（っただろう）ということです。言うまでもなく、ゲーム機の成功の鍵を握るのは大ヒットソフトですが、高性能でかつ低価格のゲーム機ほどそれが出現しやすくなるというのがものの道理です。しかし、性能の高さと手頃な価格という２つを高いレベルで実現するというのは至難の業です。

最近の技術の進歩の早さの中で、３〜４年ほどの長期間陳腐化しないだけの高性能を低価格で提供するには、先を見越した高性能な回路を可能な限り高密度でＬＳＩ化することが必要です。しかし一方でそれが高度になればなるほど開発資金がかかってしまいます。ここで出てくるのが量産効果です。例えば、100億円をＬＳＩの開発にかけたとしますと、100万台売れても１台あたりで１万円の開発費となって、おそらくほかの製造原価と合わせると大幅な赤字でしょうが、それが１千万台になると１台あたりのＬＳＩ開発費は１千円という安さになります。

初代ＰＳの開発時には、ＰＳが世界で７千万台以上まで普及するとは読んでいなかったはずですが、あるいは数千万台というあたりまでは計算済みだったかもしれません。それほどＰＳのＬＳＩは当時としては桁違いの性能を集積して（つまり開発費をかけて）いたのです。ハードの性能がセガサターンやＮ64に頭１つ以上差をつけていたのもちゃんと理由があったわけですね。

そして、その観点から見ると、ＰＳ２のＬＳＩはさらに桁外れの高性能を凝縮しています。0.18μというＬＳＩの線幅の採用もそれを象徴していますが、ＰＳ２のＬＳＩはＣＰＵ部分や画像処理などで他社の技術を採用しているもののそれ以外はほとんどすべてが０から専用に設計されたものです。無駄な部分がありません。たとえて言えばレース専用のＦ−１カーのようなものでしょうか。

それに比べると競合するゲーム機はどうしてもスケールが小さくなってしまいます。かけている開発費はおそらく桁が１つ少ないはずですから、現時点で性能的にＰＳ２を超えることは不可能に近いでしょう。

ＰＳ２の性能が４年後にまだ最先端であるとは思いませんが、この高性能のすべてを使い切るようなゲームは、１年以内には絶対に出てこないでしょうね。



流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール　フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「到来! ＰＳ２の春」

「三寒四温」といわれるように、暖かい日が多くなってきて春を感じられる今日この頃です。そろそろ桜のニュースも聞こえてきそうですが、皆さんのご近所ではいかがでしょうか。暗いニュースが多い昨今なので、せめてパァッと花見でもやって明るく盛り上げたいですね。

ＰＳ２発売から約３週間が経過して、発売直後の販売データがようやく集まってきました。どうやら発売日からの３日間で98万台が販売され、目標の100万台にはわずかに届かなかったようです。

「えっ？　買いたかったけれども売り切れでどこにもなかったよ」という方も多いと思います。これは入荷予定とか流通状況とかの情報が十分ではなかったので、流通に偏りができてしまったためだったのです。

つまり、どこにどれだけ出荷されるという情報が不十分だったために、例えば東京でいえば秋葉原のようにここに行けば買えるのではないか、という所に偏って集中してしまったのです。ですから、ちょっと離れた横浜あたりにある量販店では、ほとんど品切れしないで店頭に在庫があったりしていました。

インターネット経由での出荷数も明らかになり、予想されていた25万台を大きく上回る38万台の出荷実績があったようです。発売当日は宅配便の会社も特別スケジュールを組んで徹夜作業だったそうです。そういえばネットで注文した分は朝の８時に配達にきてビックリしました。

現時点でも販売数の伸びは衰えていなくて、この３週間で約40万台が追加出荷され、順調に販売されているようです。ようすを見ていた一般の人たちもボチボチ購入に動き出しました。このところゲームにあまり興味のなかった友人からも「ＤＶＤの再生はどう？」とか「もう買ってもいいかな」という相談が多くなっています。

マスコミの過剰とも思える反応もようやく鎮静化してきました。なにしろ発売日前後は経済ニュースや経済専門誌にも特集が組まれていましたからね。「不況脱出の起爆剤になるか」とか「Ｅコマース（電子商取引）が変わる」とか、ものすごい持ち上げようでした。

こうなるとかえって「なにもＴＶゲーム機の発売くらいで、こんな騒ぎ方しなくてもいいのに」と思ってしまったのは私だけでないでしょう。ほとんどの記事はＴＶゲームのことをあまり知らない記者が書いているようで、ゲームに詳しいＤＰＳ読者の皆さんが読んだら「なにトンチンカンなこと書いてんだ」と怒りそうな記事が多かったですね。

世間では不況だ不況だといわれていますが、本当の意味での不況と、日本の現状は少し違うのではないか、と思っています。確かにバブルの崩壊によって経済活動は低迷していますが、外国でいう不況とは違って「お金の流れがスムーズではない」という状況に過ぎないようです。

バブル期までは土地や株を対象としてお金が流れていたのですが、崩壊によってこうした投機対象が無くなってしまったため、お金の流れが滞ってしまっているのです。ですから、あるところにはしっかり資金があっても運用で損をしないように、みんなものすごく慎重になっているのです。

これは一般家庭でも同じで、収入がそんなに変わっていない人でも先行きに不安感があるため買い物を控える＝サイフのヒモが固い状態になっているのです。だってこの国がホントに不況だったら、１セット５万円近い価格のオモチャが飛ぶように売れるとは思えないんですが……。

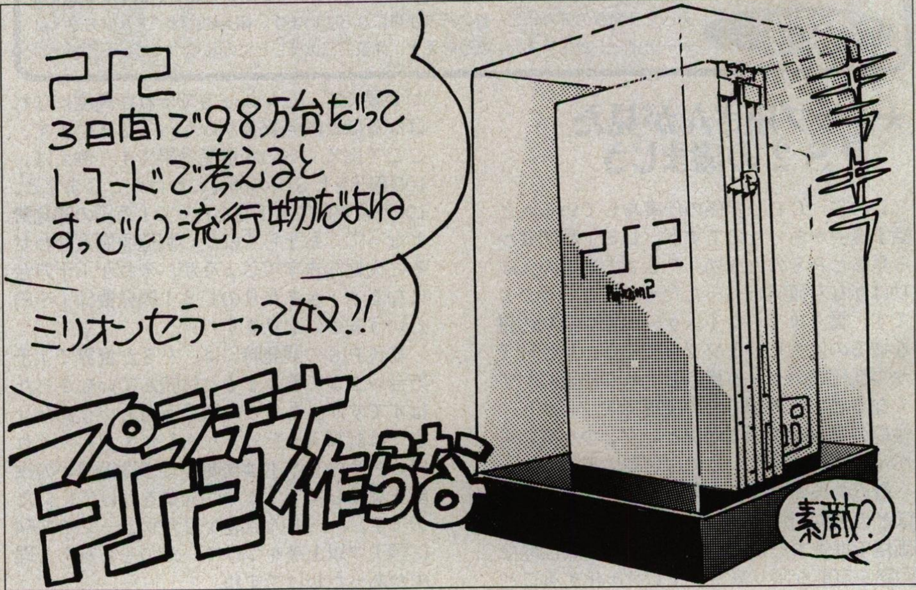
不況ではなく適当な投機対象がないだけという説は、ネット関連株やハイテク関連株の異様ともいえる高騰という現象によっても裏付けられると思います。ヤフージャパンの株価が１億円を超えたというニュースはまだ記憶に新しいと思いますが、こうした企業の株価の多くは実際の価値を上回る値段となっています。投機の対象となっているのはネット関連だけではなく、ＰＳ２の好況によって伸びることが予想されるゲームソフト関連会社なども含まれています。

このような動きを「ネットバブル」だと警戒する専門家も多いようです。企業の実力を越えた価格をつけるのは危険だ、というのです。それでも広さや利用方法に限りのある土地や建物に比べたら、成長の可能性という点ではずっと安全だと思うのですが。

ＰＳ２の登場によって業界には資金が流入しやすい状況になりました。これはやはり景気回復のきっかけには十分なりうると思います。ただ、ちょうど初代のＰＳがブレイクしはじめて中小ソフトメーカーがどんどん参入してきた頃、一時的にゲームソフト関連企業への投資が流行したことがありました。これによって大きく成長したソフトメーカーも多かったのですが、急に資金がラクになり、本業以外に手を出して失敗したり、放漫経営になって倒産したところも結構ありました。

ソフトや関連メーカーさんは、ぜひこのチャンスに手堅く会社を成長させてもらい、私たちユーザーにおもしろいゲームをどんどん供給できるように頑張ってもらいたいですね。

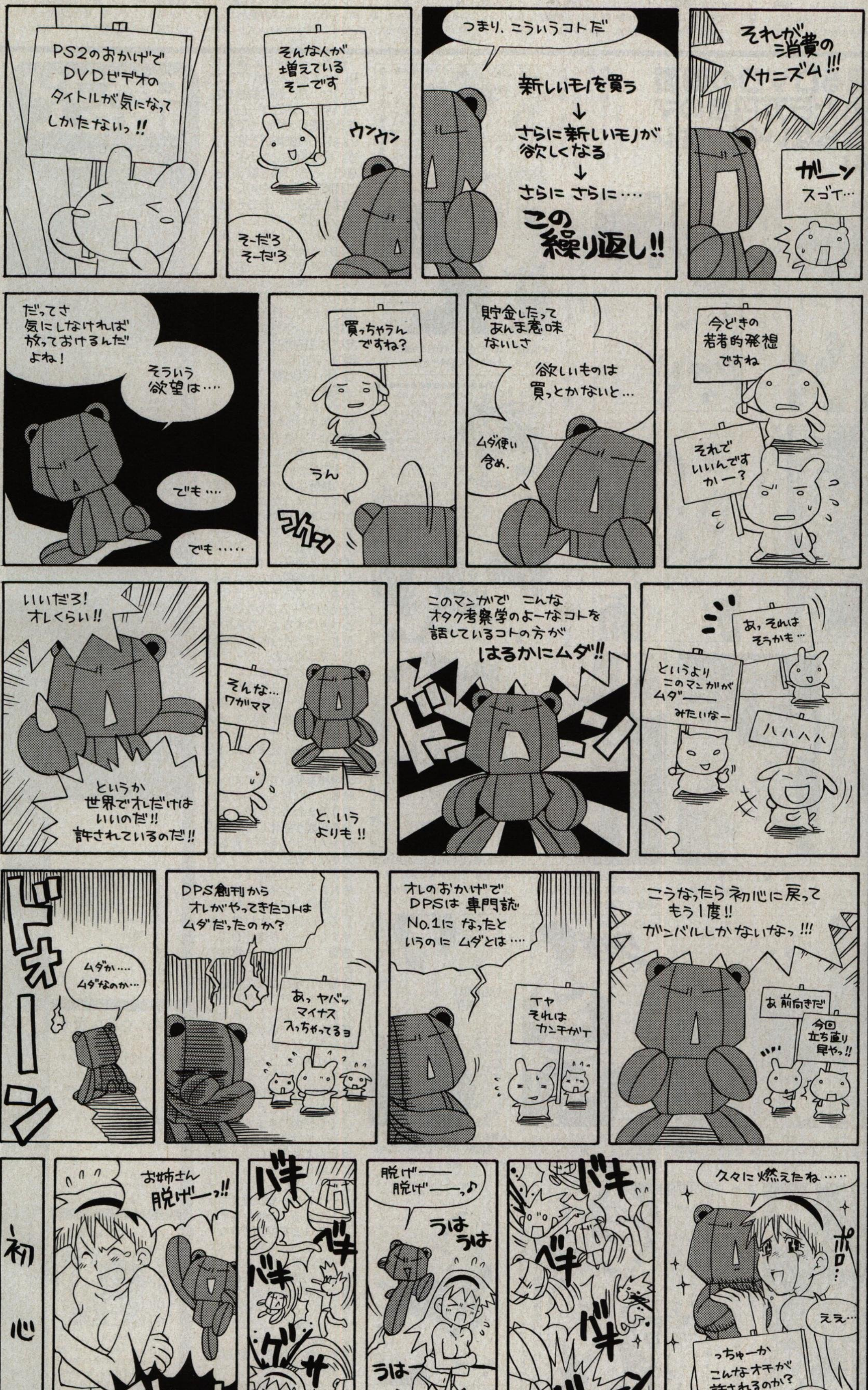
■ＰＳ２はまだまだソフトが少ないので、私の周辺の30才前後のグループは相変わらず『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』にハマっいる人が多いですね。イベントの条件を推測するためにビデオを全部見直そうとしている人も……。作品を全部ＤＶＤで買いなおしてＰＳ２で見るんですって。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



奴隷のDORE

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、そろそろ止めようかな……宣伝。と心配になる、素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

今日はステキな春の日でした……ってまだ寒いよ。なんか。でも今冬は東京、雪が降らなかったなぁ……つまらないの。ちぇっ。雪国の人はアレだろうけど、雪はいいよねぇ。フワフワのぷしゅっで。

PSの奴隷 読者様ページ

今日のコトは内緒にしておこうと思った。山本にも……内緒だ。ソレはボクが「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える指先とか、本当のコトが書いてあるのが特徴だ」なんて考えているときに起こった。駅。向こう側のホームに毎朝見かけるマドンナ（命名オレ）がいる。彼女は相変わらずカワイイ。……とその時、イタズラな風が彼女のスカートをめくり上げ……ない。あるべきモノがない。当然下着が……と思ったんだけど……それがなかった。どーいうことなんだぁぁぁぁ！　まだパニックは続いている。世の中ってやつはぁっ！

ショーック！ PS2で見るDVDの画面は1年くらい前に発売された5万円台のマシンなんか比べモノにならないくらいキレイなことが判明！ ステキ！

でもその5万円台のDVDデッキの立場は？ なし？ 一切？

▶愛知県　藤崎あすかさん：次回作はどの辺が学園なんでしょうねぇ？ 舞台は幕末ですし。いったいどーなるんでしょ？



▼福島県　ユズコさん：料理は大事ですよね。まあ、上手い恋人を捜すとか……？



◀奈良県　ひろたかまつこさん：あの手の選択肢の多いゲームは何かと時間がかかるんですよ。きっと。



◀東京都　まりやまねさん：ヒゲオヤジじゃない、リアルなヤツもプレイしたい気が……。



◀長野県　スっちょんさん：悪くないですよ。全然。最近多いんですけどね。特に。



◀千葉県　彩軌彼方さん：そうですね。別に急がなくても。しかもハードも安定しますし。



◀大阪府　柾基ゆーきさん：隠しの主人公はいないと思います。EDは色々ありますけどね。



◀青森県　アメ屋ジョージさん：そう思うときは素直になるのが一番でしょう。早く謝りましょう？





▲埼玉県　ふぐ茶さん：いや、いいキャラ多いですよ。やっぱり。絞れませんって。



▲群馬県　リジュさん：外見だけ上手くやっている人は継続しませんから。そのうち潰れますって。



▲静岡県　瀧上アサオさん：マンガの方もこれからが山場って感じですよね。



▲福岡県　来生侑花さん：なんでそんなに練習するんでしょうねぇ？ 不思議ですよね。



▲三重県　如月あきらさん：あくまでオリジナルな世界ですから。北欧神話はベースですけど。



▲広島県　雨木澪さん：受験。やることはやらないとですしね。ケジメを付けて。大切です。



▲山形県　十河さん：小説って大量にイッキ読みすると疲れますよね。ドッと。笑。



▲千葉県　月路さん：イロイロ試しやすいのはいいですよね。キャラが生きてくるってものです。



▲岡山県　打石ユウシさん：いいですよね。もっと重くてもいいくらいって子供向けじゃないですね。



▲青森県　くめた夏緒さん：PS2で補間かけてやるとさらにキレイですよ。驚きます。



◀埼玉県　強行○んこ作戦さん：使用武器は固定されますよね。自分のタイミング覚えやすいモノに。



◀栃木県　マルガリータさん：自らの身体に傷を付けて戦うコト。血を流すコト。努力するコト。



◀滋賀県　仙蛙さん：ヒゲ……。チャイナドレスはアレですけど。そういえば近代中国が舞台のゲームってないですね。



▲三重県　岩間享子さん：楽しみです。お楽しみもたくさんなんでしょう。多分。期待度UP。

「最近、イロイロと事件が起こってるじゃないですか。そのせいか、妙に説教を喰らいます。特にゲームに対する年寄りの思いって言うのはなんか異常だと思います。「命を粗末にするようになる」とか「銃を撃つことに罪悪感がない」なんて……命はともかく、そもそも銃なんて日本じゃ手に入らないじゃんっていう。そういうなんか判りやすいコトを言う人たちってどーなんでしょ？　無視しちゃえばいいのかなぁ？　でもソレが親だったりしたらそうもいかないし。うちはともかく、友だちは結構泣いてます。親の一方的なゲーム迫害に。う〜ん」茨城県フランソワーズ峯さん：

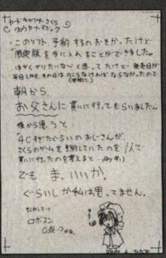
ゲームバッシングというか、そういういわれのない迫害は……多分もう、意味がないと思うんですよ。ココまで社会的にゲームが大人の趣味になり得ると認められてしまった以上、みんな気づき始めているはずです。ゲームやマンガが悪いワケじゃなくて、少年犯罪が起こる背景には周囲の大人たちの影響の方がはるかに強いって。それこそ今、「たかがゲームじゃないか」とバカにするような人の方がよっぽど社会的な常識が欠けてますよね。だって不況だ何だと言われているこの時期にPS2のおかげで3日間とか1週間で何百億円というお金が動いちゃってるワケですから。そんな風にキチンと社会に食い込んでいるアイテムが、人間の精神を悪い方向に向かわせるようならとっくの昔に取り締まわれてますよねぇ。少年犯罪が悪化して、周囲の大人にソレを押さえる能力がない社会になりつつあるコトの方が問題でしょう。それこそ、少年法の改正とか、時代に合わせた対応をしていけばいいわけで。もう少しゲームが進化して、洗脳ソフトとか、中毒性のあるソフトなんていうのが登場した場合は法で規制されないといけないのかもしれませんけど。とりあえず、昔から、ゲームがあろうがなかろうが、悪いことをする人は悪いことをするワケです。ソレとゲームに因果関係を求めるのは頭悪すぎじゃないでしょうか？　誰にでも想像できますからね。ゲームでは確かに、キャラは死んでもすぐに生き返るし、殴り合ったりもしてますから。ということで、そういうムチャな論理でコメントをする、時代が変わっていることを認識できないから、ゲームを判りやすいワルモノにしたくなるオバカさんの言うことには耳を貸す必要はありません。無視して、さらに今後そういうヤツの言うことは信じない。笑。この10年でゲームを取り巻く社会環境は劇的に変化しています。ただ、きちんと社会に馴染むには、もう少し時間がかかるのかもしれません。時間の問題ではありますが。

ロボコン0点な人

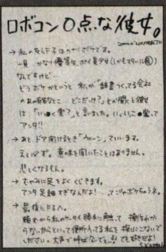
めんどくせぇ!!

ああ、めんどくさい、めんどくさい。最近妙にめんどくさくて。何事も。　（ほ）

めんどくさいお化けが出そうなほど面倒だ。何がって、色々だ。ほら、人生とか。まぁ、とにかく3月4日は無事にプレステ2をゲットできました。クレジットカードがないので、（ち）さんに頼んでドットコムで予約してもらったんだけど、依頼者（ち）と届け先（私）の名前が違うので、受け取るときに佐川の人がちょっと混乱してました。説明するのが面倒だったですよ。プレゼント用に他人に送る場合も多かったろうに。似たようなことが全国でたくさん起こったんだろうなぁ。身分証明の提示を求められた人もいたそうで、なんか融通が利かないなァ。セキュリティの面で仕方ないことなのだろうか。ネット社会になると、自分のようなカードを取れない人間は生きていけなくなるんじゃないかと心配だ。それはともかく、なんとか本体を無事に受け取ったはいいが、本体のみの注文だったのでソフトが1本もない。そこで編集部の人たちと秋葉原にソフト買いだしの旅へ。ちなみになんと秋葉原は3年ぶり。いったい、どれくらい変わったのかなと思ってたら、全然変わってませんでした。（ノドに続く）



◀大阪府　ひだかさん：お父さん……災難……ですね。ちょっと可哀想ですけど。



◀滋賀県　民てる戸さん：可愛くていいですね。実際はアレかもしれませんけど。



◀広島県　岸本智さん：笑。ソレはものすごい害です。どうしてそこまで……。

最大の候補が『機動戦士ガンダム0083』全4巻だったんだけど、4本まとめて買うと2万を越えるっていうじゃないですか（パーティの中には買った強者もいるけど）。ちなみに自分が見ただけで、2店のお店でPS2のDVD再生デモとして『機動戦士ガンダム0083』を流していた。やっぱ考えることは同じなのか？ それとも偶然なのか？ PS2発売＆『ジオンの系譜』の影響で、かなり売れていると見たんだがどうだろうか。自分もかなり心が動いたんだけど、取り合えず踏みとどまって良かった。誰かから借りればいいんだしね。もう一度見たいだけならレンタルショップでビデオ借りればいいんだし。結局のところPS2のDVD機能はまだ試してないのですが、普通にゲームをしている（といっても『リッジ』のみ）分には何の不具合も有りません。今のところ。　（ほ）

ら買うまでもない。となるとやはりアニメ系なんだけど、ほとんどが続きものだからお金がかかってしかたないんですよね。カード作れるんじゃないかなぁ。これを機にアニメイトカード作れば。笑。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

☆前号の答え：ハガキワキの矢印がすべて⬆になってました。

そんなもんだよね。（魔）

（ロボコン0点な人からの続き）さて、3月4日秋葉原の旅は、総勢11人の大パーティ。秋葉原についたとたん2〜3グループに分かれましたが、ほとんど歩く間もなくなんとなく合流。そのまま誰一人として脱落者もなく、万世で食事→編集部へ帰宅という行程を歩んだのでした。やはり秋葉原は狭い。そしてショップを巡るルートも基本的にみんな同じようなことを考えているのでありました。んで、結局のところ、私個人としては、ソフトワンで『リッジレーサーV』を買っただけで終わってしまいました。一応かなり長い間DVDを見ていたんだけど、いざ買おうと思ったら、あまりにも漠然とし過ぎていて、何を買っていいのか分からなかった。DVDは、『マトリックス』まで待ちかな（これを書いている時点ではまだ発売されていない）。気になるソフトは色々とあったんですけどね。本体に4万円支払ったあとでは、なかなか踏ん切りがつかない。一応近所のレンタルショップで、DVDはそれなりのラインナップを貸し出しているから、洋画系は借りればいいのだか

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

最近、いろんな店のフランスパンを買って、味を吟味してます。まだまだサンプル数は少ないけど、地元の店の天然酵母を使ったヤツが、今のところいちばん口に合う感じ。（中）

ＰＳ２、やはり買わず。あの騒ぎじゃ、普通に買うのはムリってもんでしょ。幸か不幸か、スゲーほしいソフトがないので、こうして落ちついていられるけど。「シルフィード」が発売同時だったら、こうもいかない(笑)。そういや、２月のイベントで見た『シルフィード』のＯＰ、あれってメガＣＤ版のをまんまＰＳ２で動かしてるのと違う？　発進のアングルとかそっくりだなぁ、と記憶しとるけど。

ところでマイクロソフトが「Ｘボックス」なるゲーム機を出すというニュースが。画像処理がＰＳ２の倍だの、来年の秋発売だとの話を聞きかじった程度だが、成功するかね？　マイクロソフトがコンシューマゲームを取り込みたがってるのは、今に始まったことじゃないよな。Windows95のときも構想はあったし、実際に移植も行われてる。でも、ゲーム機がパソコンより高機能で手軽に遊べる状況じゃ、浸透しないのもムリないわな。あげくにパソコンの独壇場だった通信モノや大容量ゲームも、ＰＳ２に取られそうな雰囲気。パソコンでなく独自のゲーム機を作るのは、現状を考えるといい作戦かもね。まあ、日本で成功するにはビッグタイトルを持つメーカーを引き入れないとツラいと思うけど。ＰＳの成功に、多数のメーカーが参入、「ＦＦ」「ＤＱ」が発売されるという、「安心感」があったのは否定できないと思うからね。



▲岐阜県　さぎりあんこさん：でもこんな服を着ている巨乳な人はそういませんし。Ｔシャツでですかね？



▲大阪府　水上陽平さん：そういう細かいコダワリは大事だと思いますよ。でないと上達しませんし。



◀東京都　朝日奈りのさん：みんな、多少なりともそうらしいですよ。大丈夫。



◀北海道　結月已鶴さん：いいですねぇ。プチＳＭ。拘束は浪漫ですから。



◀岡山県　おおねこねこさん：着るの大変そうですよね。ステキな感じです。



◀香川県　Ｈ・制作所さん：熱いですよね。しかもロウは見た目汚いし。



◀兵庫県　ユキトさん：素直に泣けるのはいいですよね。ＰＳ２での続編ってどうなるんでしょうねぇ？





まんが／風上旬（それにしてもアレはなんだったんでしょ？）



◀宮城県　相楽柚流さん：カゼひいちゃうのはマズイので気を付けましょう。笑。



◀香川県　Ｈ・制作所さん：いや大丈夫ですよ。発行メディアワークスですから。期待してます。



◀大阪府　森永真琴さん：そうなんですよね。ＰＳ２だとちょっと早くなりますけど。



◀三重県　岩間淳子さん：チビキャラの動きとかはバッチリだったんですけどね。



◀北海道　勝山貴香美さん：どうなんでしょう？　ヒューマンさん無くなっちゃいましたし。



◀千葉県　ntあやめさん：女子魂をくすぐられる人、多いです。熱いセリフがもう？……。



◀長野県　春日アキラさん：おめでとうございます。堂々と！　ハガキ描いて下さい。



◀東京都　松本あけりさん：出ますね。結構画面もいい感じでしたよ。『伝説の〜』ノリで。



◀栃木県　鈴木淳さん：安くなるのは早くても１年後ですかねぇ？　最初はそんな感じ？



◀新潟県　清塚里梨さん：花粉はツライですよね。見ている方もツラクなります。



◀兵庫県　たままさん：似合ってる人を見るとため息出ちゃいますよね。



◀神奈川県　しまかこさん：笑。呪いの音。大変そうですよねぇ。どう考えても。



▶千葉県　柴田恭子さん：今回はどんな冒険が待っているんでしょう？　どっちにしろ命がけギリギリの戦いなんでしょうねぇ。また。



◀埼玉県　水瀧滲さん：輝くような未来が……待ってるといいですよね。ワクワク。



▲東京都　皐月あひるさん：ＰＳ２でゲーム業界はどう変わっていくんでしょうね？　少なくともここしばらくは今のままっポイですけど。通信とか登場してきてからでしょうかねぇ？

◀広島県　セイジさん：描いて下さいね。沢山でなくても、1枚1枚熱いハガキをお待ちしています。あ、いや、熱いハガキがたくさんなのが最高ですが。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！かもしれなかったり。



◀愛知県　ＮｅＮｅさん：急にたくさん歌うとノド切れちゃうんですよね。気を付けましょう。

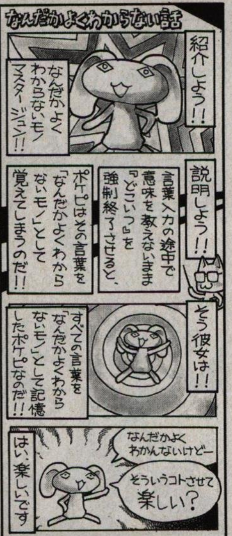


◀埼玉県　小林建さん：うまいんですよ。根本は。線もしっかりしてますし。笑。先生。

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

ＰＳ２は買ったけれど、私の心を捕らえて離さないのは、いまだに『ギレンの野望』。結局、連邦早解きプレイは23ターンでクリアしました。ＤＰＳ公式記録を１つ縮めましたな、クククク。それで、ジオン早解きプレイに挑戦したんですが１度目は挫折（32ターンでベルファスト陥落だったのであきらめました）。で、再度始め直して、いま６ターン目、キリマンジャロを攻略し終わったところです。まぁ既に今回の記事を観てわかる通り、ジオン34ターンクリアは先に達成されてしまったので、私のプレイはただの自己満足プレイですが。ま、とりあえず、悔しいので33ターンでのクリアを目指すことにしましょう。というわけで、ちっとも第２部に進めません。トホホですな。（ち）



まんが／田中まさし（笑。楽しいですよね。それはそれで）・イラスト／NDO

ランキング発表

575：トモ
475：鯖田ユキ
430：くめた夏緒
420：樹宮匡平
385：NeNe
345：楓来らみー
305：英桃
300：RATA
295：如月二月
290：雨宮五月、いちがやまみ
285：宮崎あさみ
280：Ｈ・制作所、仙蛙、
：白河風華、民てる戸
270：彩軌彼方
265：秋山たつみ、あゆ
：ポリエステル
255：小見幸子
250：松本あけり、蘭丸
245：笹川酉、佐戸原ひろあ
240：吉四六、水月ユーリ、
：燃
235：ねこ香織

● 230：椿村S、● 225：喜多川セイ、藤崎尚、● 220：長尾加奈也、布施唯華、● 210：リジュ、● 200：せんづき千春、瀧上アサオ、TOMY、のぶすけ、ユズコ、● 195：あずまことね、亀道楽、松崎央実、● 190：名古屋の妹、ふぐ茶、藤苺らえる、● 185：天野雪那、CUSTOM、小島要、さわだ愛、● 180：風天、昭直利、チハル、ふむな、南さつき、● 175：東本夕夜、● 170：朝月、今村カオル、祥人、日野晴火、水上陽平、山吹日和、● 165：朱見珠、すだこ、ばらスィー、● 160：スっちょん、藤真日雨露、まさよし、まりやまね、● 155：小鳥菜こぐみ、四上ハルオ、水稲珠呂、柳けふ、● 150：来生侑花、● 145：田中将司、森ノ夜鷹、● 140：朝影礼都、ぐなぐな、藤崎あすか、李桃餅、● 135：明石知子、秋月枯都、ごぢうり、潤じゅん茶ジャー、火鳥ユウコ、● 130：井ノ原未緒、来田二三志、笹倉たかせ、乃亜、のみねこ、ひろたかまつこ、● 125：哀原斑、綾千、皐月あひる、サハライワリ、白河勇魚、● 120：彩秘、いちご、葛城ヒナユキ、沢瀬ゆう、緋牙久遠、マルガリータ、● 115：えんぜるまの、吉良、宮崎あきかず、● 110：朝霧レイ、架上零、楓橋弥月、金城良、菊地弥、水鶏、十々夜、鶏肉、藤本明斗、● 105：機巧、霜弥こゆり、白犬、NAKO、二宮瑛士、日向アキラ、水都花鈴、ゆず 21号



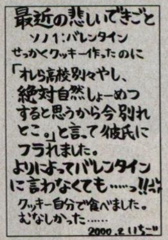
◀兵庫県　水見さん：笑。いいですよね。こういうバカ騒ぎ。周囲には迷惑かけますけど。



◀神奈川県　津武利さん：判ってもらいたい人にだけ判ってもらえればいいんですよね。大丈夫。



◀大阪府　雨宮五月さん：いいですよね。スリーカードは当たり前らしいです。



▲兵庫県　＊いちご＊さん：ショックですね。本当に。何もそんなタイミングで……。



▲北海道　春沢ヒロさん：いいお兄ちゃんじゃないですか。買ってくれました？



▲岡山県　閑久さん：無茶なことを言い続けるのは怖いですよ。スゴク。



▲兵庫県　真奈緒さん：デートの時のオシャレ着には若干不安が残ります。



▲岡山県　打石ユウシさん：まだどう出るかは判ってないですよね。どうなるんでしょ？



▲高知県　虎助さん：この時期は多いですよね。暇な人多いですから。



▲大分県　春生まれさん：つらいこともある程度必要ですしね。ファイトです。



▲香川県　Ｈ・制作所さん：増刊Dではデータをバリバリに募集中です。



▲岡山県　松尾静さん：ワイルドですよね。腕も挟んでしまいそうです。



▲和歌山県　有衛さん：面白いらしいですよ。『コードベロニカ』。



▲岡山県　打石ユウシさん：かっこいいですよね。まさにハードボイルド。



▲兵庫県　真奈緒さん：で、ゾンビにやられてみたり……って……。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは３月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この３人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

シズハが礼の姿勢を取る。ってタウラス５世って……突然の本命登場に、僕らは何を言えばいいのか判らず、頭を下げたきり動きが固まってしまう。それにしてもスゴイ記憶力だ……さすがリムの実父。いくら重要だとしても一介の、さらに何年も前の使者の顔を覚えていて、この暗がりで言い当てるなんて。

リムが一歩前に出る。

「リアウム・アクタビウス・クシェルファス12世です。母は我らが女神ファルデの元に召される寸前まで貴方のコトを思っておりました。事情を考えた上、こうして忍んで城内に現れたコトをお許し下さ」

グッ…タウラス５世はリムが現状の説明をし終わるよりも早く、彼の身体を抱きしめていた。

「そなたには面影が残っているな。エルは幸せに逝ったか？」

「はい……」

お互いに涙は……なかった。けど、どこか悲しかった。リムがこうして大きく育つためにはどうしても必要だったとはいえ、愛する者同士が離れて暮らさなければならなかったのは……どれほど悲しいコトなのだろう？

「最後に連れ添えぬばかりか、そなたをキチンと迎えに行くこともできなかった。すまぬな」

この国の帝王にして絶対の権力者。だが、我が子を抱くその背中は妙に小さく見えた。

「父上……でよろしいですか？」

リムの物言いはぎこちない。帝王がゆっくり頷く。

「父上、私をココまで連れてきてくださったギルド所属の冒険者の方々です。シズハさんとはお知り合いの様でしたが。こちらがラムダスさん、そしてローディンさん、キューさん」

滋賀県　ナイラーンさん：



◀青森県　せんづき千春さん：普段ギャグを言わない人がねぇ……重いですよね。

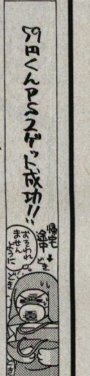
それにしてもキミは強気なお姉さん系とか、冷たい女の子に弱いね。まったく。笑。（魔）

怖いね。DVDのリリース気になるし。（魔）

ハードの神様の59円

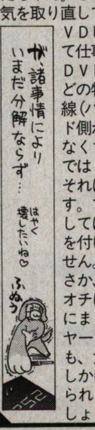
(魔)さんも、それなりに「星界の紋章・戦旗」を気に入ったようでホッとしています。自分からふって「全然つまらん」と言われたら、さすがに申し訳ないですしね。これで、編集部に２つの時空泡が発生しました。今のところ、２人だけが平面宇宙で謎な会話を楽しめます（苦笑）。（59円）

ど〜も！　前号から（59円）になってしまった（旧：犬）です。まさか、あんなことでネームが変わるとは……グハ！　しかも、公約（？）だったＰＳ２の分解もできず、まさに59円の価値しか（すら？）ない男になってしまいました。トドメは、某アニメグッズショップのクレジットカードを作ろうとしている自分が情けないというか……そんな絵柄のカードをＯＫしたクレジット会社が信じられません。わかりました！　まんまと引っかかりましょう！　３種のうち、真ん中の柄で作りますよ（謎）。……ふぅ、ダメだなぁオレって。だからアーヴに憧れるのかな。誇り高くて優雅ですし。う〜ん、自分のことを「星たちの眷属」って言ってみてぇ〜（無理）！　とりあえずアニメ版「星界の紋章」を観て、私の気持ちを察してください。ほら、ＰＳ２を買えば、もれなくＤＶＤビデオまで観れることですし。全７巻で、たったの３万５千円ですよ！　ＰＳ２より安くてステキ（それは違うぞ！）。とにかく、原作の魅力を生かしつつ、上手くアニメナイズされた演出が私的には気に入っています。まぁ、主観を除いても悪くはないと思うんですけどね。とりあえず「戦旗」のＤＶＤリリースを楽しみに……って気が早いですが（苦笑）。というか、小説の３巻以降を出してほしいッス。我慢できましぇん！



★ＰＳ２ファーストインプレッション〜PART３〜★

う〜ん、ＰＳ２が当日に届いたのはイイのですが、ゲームと縦置きスタンドを予約していないことに気付き、59円（ウソ）を握りしめて近所のゲームショップで『リッジＶ』を購入。しかし、縦置きスタンドは２人前の客で売り切れて爆沈！　ところが、実際に縦置きしてみると「スタンドって不要？」と思えるくらいプロフィールプロの左サイドで安定してくれました。そして「電磁投射砲発射！」と指揮杖を振りかざしながら電源投入（誇張表現あり）。ところがＰＳ２くん起動せず。ん？　……そう、背面スイッチをＯＮにしていなかったのです（苦笑）。ハードの神様の59円は、意外にこういう部分でドジる困ったちゃん。さすが59円はダテじゃありません（笑）。気を取り直して再び電源投入。そこでスカさず入れたのはＤＶＤビデオソフト。ゲームをプレイすると、ハマって仕事が手に着かなくなるので泣く泣く封印。で、ＤＶＤビデオの画質や操作性なのですが、可変速などの特殊再生に難があること。ゲーム機ですから有線（パッド）で操作するのは仕方がないとして、パッド側から電源が切れない（いちいちＰＳ２に近寄らなくちゃいけない）のがチト不満だったかな？一部では「操作性に難あり」みたいな報道もありますが、それは慣れの問題であって致命的ではないと思います。でも正直なところ、手元で電源は切れるようにしてほしいなと。じゃないと、背面に一次スイッチを付けてスタンバイ状態を保っている意味がありません。ということで、ソニーさんお願いします。まさか、スイッチ以外では電源制御ができないというオチはないですよね（苦笑）。次に画質ですが、意外にまともでした。すでに所持していたＤＶＤプレイヤーと比較（Ｓ映像とＲＧＢ（色差から変換））しても、大きく劣っているとは感じませんでしたね。たしかに、ソニーらしい硬質な画質でザラつきは感じられますが、普通のＴＶではそれほど目立たないでしょう。ということで、次号へまだまだ続きます。



●宮田ハム彦、真剣です!●

元このコーナーを担当していたさとちーさんから「おじゃる丸」というマンガを見せてもらいました。ほんわかした内容とキャラがとってナイスでした。特にこのマンガに出てくるハムスターの「公さま」ってキャラがお気に入り。名前が同じだからかな。そういえば以前、ハム彦って名前をインターネット検索したら、「うちで飼っているハムスターの名前」ってのがわらわらと引っかかりましたさ。読んでみると、「うちのハム彦はティッシュが大好き」、「ハム彦が死んだ…」などなどいろいろな文面が見られました。カワイイとか元気って内容はイイケド、死んだって内容は……さすがにちょっとブルーな気分になりました。私はまだ生きていますよ。（ハ）

ついにＰＳ２ゲット！　発売日には床部の方々と新宿へ。しかしその日、うちの親父が緊急入院するというアクシデントが……。至急家に帰ることになったんですが、(魔)さんや(ゴ)さんのおかげで無事入手することができました。ホントありがとうございます〜。で、後日ＰＳ２ソフトを買いに行ったんですが、ＤＶＤソフトに目が行っちゃって。映画ソフトを買う買う。今月はお金がそんなに無かったから比較的セーブできたんですが、来月の給料日が今から怖いですね。

んだが……。『デッド オア アライブ２』だけでいいかなぁ。個人的には、これがあれば『鉄拳TT』は買わなくてもいいかなと。『鉄拳』シリーズは過去すべて買ってきたけど、まともにやり込んだことは一度もなかったから。似たようなゲームなんだから（反論はあると思うけど、個人的に同じに思える）、両方買う必要はないし。それなら、『デッド〜』の方がいい感じです。乳とか。尻とか。太ももとか。ゲームではそんなもんかね。PSのゲームは買うだろうけど。あとはDVDの『マトリックス』を買って……。まて、あれは一回見ているし、同じ日にビデオのレンタルが始まるから、借りればいいのか？　もう一回見たいとは思っているけど、ゲームソフト1本分のお金を出してまで所有欲を満たしたいほどの映画でもないし……。む、買うかどうか怪しくなってきたぞ（笑）。なんにせよお金がないので、実際発売されたらソフトを前に延々悩んでいそうだ。どうなることやら。（ほ）

なんか今回は左側。（魔）

前回書いた、ゴミを漁る若いおねーちゃんを見て以来、ゴミ漁りの音がやたら気になるようになった。そして今日も、夜中に家の前でゴミを漁る音が聞こえる。ちょっと、いやかなり気になったので、そーっと覗いて見たら、そこにいたのは何の変哲もない普通のホームレス（らしき人）だった。おまけに、こちらに気がついて睨まれた。なんか、窓からゴミ捨て場が近いので顔がよく見えるんですよね。前回、一心不乱にゴミを漁る女性を見たときも怖かったが、今回は別の意味で怖かった。思わず目を反らして、そーっと窓を閉めた。そのまま部屋に怒鳴り込んで来るような感じがしてしばらく震えてましたよ。やっぱゴミを漁る人はそっとしておいてあげるのが一番ですね。（ほ）

「朝、学校へ行くために乗った電車でのことです。最初は全然気づかなかったけど、近くに立っている女の子（女子高生）の白い靴下の上の方が少し赤く染まっていました。ぎょっとしてよく見ると、その娘の右膝から血がどくどくと流れて靴下を染めていたのです。私はかなり驚いて「えぇぇ!? 何したのあの娘！ あの血は。来る途中で転んだの？」……心の中でイロイロ考えたのですが、その娘は血が流れ落ちているにも関わらず、平気な顔をして教科書を読んでいるのです。どうも気づいてない様子……。痛くないのか？ アンタ！ って感じでした。マジで」長野県 新条秋良さん：

さてさて、問題の『リッジレーサーV』ですが、世間一般の評価と同じく、本当に『リッジ』だなぁというのが個人的な感想。いい意味でのことなので取り合えず良かった。『R4』は買ってなかったので、久しぶりに『リッジ』で遊んだって感じがしたよ。よく言われるジャギーがどうのこうのも気にならない。というか、ゲーマーな人は、なんでそんなこと気にするかな。別にゲーム性に関わってくる問題でもないし。言われるまで気がつかなかった自分も何ですけど（笑）。それはともかく、取り合えず最初のグランプリを制したところで一休み。相変わらず仕事がおしているのでまとまった時間が取れないです。遊んでいるうちに何となく感覚を取り戻してきて、何となく勝てる（1位を取れる）ようになるのは、やっぱりこれが『リッジ』だからなんでしょうね。PSが出たときの、最初の『リッジ』を踏襲するという意味では、よくできていると思う。あとは時間さえあればなぁ。てなところで今後の予定を見てみると、次に買うのは3月30日の新作ラッシュになる

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!



超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？ （魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト96は「蜃気楼と幻影の永久戦争」です。蜃気楼帝国と呼ばれるファーズ帝国は、宿敵シンクラビス王国との戦いに終止符を打つため、総力戦を仕掛けるコトになったようです。シンクラビス王国の戦法は有名な幻影作戦。ファントムとも呼ばれるその術法は、戦士の精神にダメージを与え、戦う気力を奪っていきます。元々生粋の戦士を中心に編成され、正面から戦うことをよしとするファーズ騎士団は苦戦する一方でしたが、個々の能力の高さでなんとか乗り切ってきました。そのため今回のクエストでは戦士をサポートする術士が求められています。戦士系のキャラも参加可能ですが、活躍することは難しいと思われます。選択は次の３つ。①：幻影を正面から呪文でせん滅する。②：幻影を操る術士を突き止め、戦士とのコンビネーションで個別に敵を倒す。③：敵本陣を突き止め、急襲する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（141号）発売日の４月14日（消印有効）。あて先は「DPSど96」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の145号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第141号　４月14日発売号：第137号発表
第143号　４月28日発売号：第138号発表
第145号　５月26日発売号：第140号発表

今回のあて先は「DPSど96」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶：かしこさが重要。+つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは135号募集分の発表



まんが／長崎県 アルプス伝説（なにやっちゃったんでしょ……）・イラスト／六堂秀哉



▲東京都 藤神カナヤさん：身体を使って格闘は楽しそうですけどね。妙に。ダメージとか受けたりして。



▲京都府 山田惺さん：バランスは柔らかめですよね。笑。ザコ相手に経験値稼ぎは必要ないですし。



▲神奈川県 野良猫ねこさん：自分のペースで良いと思いますよ。楽しめればOKなのでしょう。



▲福岡県 来生侑花さん：口調って大事ですよね。そのキャラの印象を決めちゃいますからね。



▲広島県 水月ユーリさん：移植は……ムリな気もします。ので、新作に期待しましょう。



▲宮城県 蘭丸さん：女子期待の、久々の恋愛系ゲームですから。王子様選び放題ですよ。笑。



▲愛知県 NeNeさん：パーティキャラはそんなものですよね。イヤなヤツってそんなにいませんし。



▲神奈川県 やぐ敦さん：笑。へっぽこなリスクブレイカーっていうのもいい感じですよね。



◀岐阜県 シイナリンコさん：おめでとうございます。これからもその心意気を維持しましょ。偉いですよ。



▼三重県 ぷじゅさん：そういう時期もあります。しばらく放っておけばまたメキメキゲームしたくなりますよ。

◀長野県 井ノ原未緒さん：誰かに感謝して先に進めるのはステキなことだと思います。自分のされたことを、いつか誰かに。



▲大阪府 わたなべつとむさん：そして答えは自らの中に。強くしたいのは腕力ではなく打ち砕かれない心。



◀栃木県 鳩サブレさん&アキトさん：笑。ステキです。普通1人でやる作業ですからね。



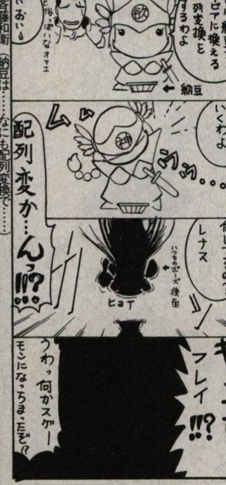
◀大分県 英桃さん：新情報を入手しちゃうとつい再プレイしちゃうモノですよね。いいゲームは特に。



◀長野県 スっちょんさん：ちょっと可哀想ですよね。本当に。美人だからってだけじゃ許してもらえないような扱い……。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！ 今回は上のような血だらけマニアなビックリネタでした。どれくらいのキズだったんでしょう？ ドクドクって……スゴイですよね。気づかないモノなのかなぁ？ まあ、ケガ自体は大したことなくても血は出ることありますからね。と思っておきましょう。

仕事をズル休み（うそ）した日、「部屋でダラダラしてよ〜っと！」と思ってたら、水道が止まってやがりました。大笑いです。何もできないんですよ、水がないと。フロに入れないのはもちろん、トイレも流れないし、トイレに行ってちょっと手を洗おうとしても洗えないし（ペットボトルの「爽健美茶」で洗いました）、シーツに落としたタバコの灰も拭けない（タオルに「爽健美茶」をつけて拭きました。タオルもシーツも茶色いシミになりました。俺はアホだ）。水って本当に人間にとって大切なんですね。みなさんも水に感謝しましょう！ 「いつもありがとう、水！」「いよっ、液体のなかの液体！」「透き通るようなその体、まぶしいぜ！」……そんなわけで、俺はどこに水道代を払いに行けばいいのでしょう？ （ぴ）



まんが／斉藤和衛（納豆は……なにも配列変換で……）



◀栃木県　あおすぎさん：成長しているのが判るのはステキですよね。いいシナリオです。



◀福島県　桐蕉多槙さん：時間をかけてじっくりとプレイすると感動できますよ。



◀滋賀県　民てる戸さん：『罰』でどうなるんでしょうか？ 登場しますかねぇ？



▲東京都　熊野春哉さん：セクシーでビームなのは大切ですよね。笑。……そうなの？ クッションヨサゲですねぇ。

Nights of Knights

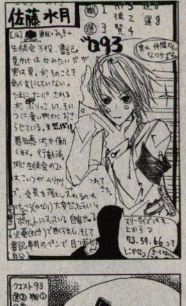
クエストナンバー93発表：135号募集分

今回募集のクエスト93は「フェナト傭兵隊員募集」でした。フェナト王国対ブナンガ国との長年の小競り合いに決着を付けるための今回の戦い、ニスダラムの合戦は傭兵隊の夜襲から始まる激しい戦いとなりました。元々ブナンガは蛮族と呼ばれ、知略に欠けると思われていましたが、現王アジュラは軍を良くまとめ、大規模戦も足並み乱れず、フェナト王国を大いに悩ませました。クエストは基本的に戦士系のキャラが活躍したようです。まあ、戦争イベントの基本ですね。

MVP

▶群馬県　葉月酉鳴さん：今回のMVPは予想通り戦士系。傭兵隊として夜襲等を行うとはいえ、基本は正面からの直接戦闘。全体的なバランスの取れているキャラが活躍したようです。選択③の第3隊は夜襲などを行う遊撃隊だったため、中でも特に素早さは重要だったようですが。





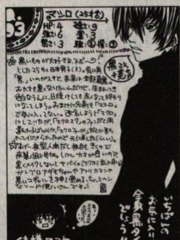
◀熊本県　キョウさん：女の子みたいなキレイな男の子は永遠のテーマなのでしょう。



◀広島県　蒼夢紅葉さん：重いうえに顔洗ったりするときも邪魔ですよね。



◀愛知県　藤崎あすかさん：かなりリアルで怖いですよね。爪とか、舌とか。



◀高知県　虎助さん：マクロはなんとなく楽しいです。なにもそこまで……。



◀神奈川県　小鳥菜こぐみさん：32歳でコレはどうなんでしょう？ 笑。



◀愛知県　名古屋の妹さん：矢には毒でしょう。やはり。1発でしとめにくいですし。



◀京都府　千さん：強い男もどうかと思うんですけどね。バランス取れていた方が……。



◀新潟県　とりさん：今でも殺戮をくり返しているわけですね。忍者ですから。



◀広島県　SEIKOさん：なんとなくウキウキで楽しそうです。レッツゴーです。笑。



◀滋賀県　惣水楓さん：楽しさは自分で見つけないとですからね。



◀東京都　井上幸代さん：あまりにも可愛いような。敵なんですか？



◀奈良県　海月さん：後悔は……未来を生み出さないそうです。



◀大阪府　雨宮五月さん：それほど深い呪いなんでしょうか？ 常に耐えてるとか？



◀東京都　風間アラシさん：出てますねえ。特に胸回り。小さすぎデス。布。



◀三重県　如月あきらさん：冒険や旅が必要な年齢ってありますからね。若者は。



◀福岡県　来生侑花さん：目的を忘れちゃうのは……まあ、時間があればいいんですかね。



◀愛媛県　風天さん：妹がいい味だしてます。鍛



◀東京都　皐月あひるさん：郵便屋さんは大変です。命がけですからね。



◀大分県　英桃さん：賢いだけになんでも興味を持っちゃうんでしょうね。



◀東京都　皐月あひるさん：23歳でコレは……どうなんでしょう？ ファン大喜び？



◀埼玉県　真砂さん：どちらか一方で平和になるような……気もします。



◀千葉県　無月散水LV.1さん：でも奇襲にしては重装備のような気も。



◀岐阜県　犬嵐さん：そんな本の編集は厳しいです。変化させられちゃうのは特に。



◀長野県　世良遊さん：身内以外はどーでもいいタイプなんですよね。きっと。



◀宮城県　木天蓼さん：かつおぶしですか。御褒美は必要ですしね。



◀宮城県　蘭丸さん：食べちゃダメですね。例え美味しそうでも。笑。



◀神奈川県　やぐ敦さん：お節介な男性は嫌われます。引き際が大事ですよ。

まだ？ 階段昇れって？ よーし……1F、2F……はあはあ。って6Fじゃん！ はあはあ……おっ？ 歳なんだからさ、厳しいのよ。こういうの。ぜーぜー。あ、でも店のお姉さん発見！ わーい！ 整理券だ！ この店に入荷するPS2は四百台程度って言ってたから……375番！ ぎりぎりじゃん！ ありがとう、オレ！ 日々の行いが良かったんだね！ お？ みんなもゲットできた？ そりゃスゲー！ とまあ、こんなワケでオレラは朝から行動開始したにも関わらず、見事PS2ゲットに成功したのでした。その後、編集部に戻り、しばらくボーっとしてから、秋葉原にDVD購入の旅へ。今度はなんと総勢11名の大パーティ！ ばらけるだろうと思っていたけど行く店が一緒なので結局団体行動。DVD大量購入に成功。そして最後は万世で肉料理！ 喰い散らかしながらよく考えてみるとここにいる11名全員がPS2を購入、さらにソフトなどで平均2万円は使っているから約60万円……日本経済のためにガンバってるよなぁ。（魔）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ ：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！ 数字は6300でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

ちゅうわけで、「ギレン」早解き手抜き講座。連邦の方はとくにコツはなく、とにかく早くオデッサを落とす、これに尽きますな。ソロモン攻略の時期が、オデッサ制圧の時期に左右されるからで、まぁ２ターンずつ掛けて、各拠点攻略、12ターン目位にはオデッサを落とし終えちゃいましょう。で、ジオンの方は、12拠点制圧＆Ｖ作戦終了→ベルファスト→ルナ２→ジャブローという具合に進むのが確実。とにかく４拠点（オデッサ、キャリフォルニア、ニューヤーク、キリマンジャロ）を速攻で落として（進入技を駆使して６ターンでここまで行けた。）、連邦のＶ作戦探知を早めるのがコツですな。これでベルファストに行ける時期が早くなるんで。あとは地道に制圧活動。残りターン数も多いから案外ラクかも。（ち）

ＰＳ２購入記念！　実録３月４日！　朝６時、編集部に集合。ＰＳ２をゲットするための強力メンバーが集まった。その勇者の数７名（オレ、(う)(ハ)(ダ)(コ)、その他）。とりあえず、既にフィーバーしていると大評判の秋葉原はあえて避け、大型店舗の集まる新宿へ向かう。が……残念なことに新宿の店は全て整理券配布終了状態。店の中へも入れない。ちくしょうとか、ふざけんなとか勝手なことを叫びながら仕方なく秋葉原にでも行ってみっか！　と駅に向かう……その途中、編集部に連絡すると秋葉原はどー考えてもムリという新情報をゲット！　む〜ん、賭けるか！　とばかりに急きょ目的地を渋谷に変更！　渋谷ＴＳＵＴＡＹＡでは売り出しのカウントダウンもあるって言うし。取材で編集部の人間も行ってるから、状況も判りやすいハズ。渋谷に着くと駅前のお店は既に報道陣でごった返していた……が、客の姿が見えない。並んでないのか？　ちゅーかＰＳ２は売ってないのか？　とよーく見ると、店舗の脇の非常階段に行列発見！　え？　まだ並べるの？



◀福岡県　河野やまめさん：花占い……しかもかなり単純なタイプですね。



◀福井県　渚のくろうさぎさん：爪がイヤな感じですねぇ。カシュカシュっと。



▲青森県　せんづき千春さん：剣士でないのならＯＫ？



▲大阪府　蘇芳さん：10年は長いですね。根性？



▲宮城県　しいなれいむさん：だますのは……。



▲石川県　ユズキエリーさん：トイレが近いのは……。



◀大阪府　悠紊あうむさん：変態魔術師はどうにかしませんと。シャレになりません。



◀千葉県　さわだ愛さん：先生も大変ですよね。飽きのこない授業をするには。



▲愛知県　NeNeさん：フリフリは恥ずかしいです。



▲新潟県　ズブロフスキーさん：ジェラシーばりばり？



▲山口県 波空育夢さん：そこそこは……どうなんでしょ？



▲東京都　まりやまねさん：コレは大変です。笑。



◀兵庫県　じゃじゃさん：お金儲けのことしかないんですよね。きっと。



◀千葉県　喜多川セイさん：勉強は性に合わないんでしょう。だったら拳法家もＯＫな気も。



▲栃木県　マルガリータさん：刃物扱いはお見事？



▲佐賀県　わかば優真さん：強いんでしょうか？



▲高知県　サハライワリさん：背中開いてるんですね。



▲愛媛県　折菓子さん：オレはねぇ。ですよね。



◀大阪府　くれあのあさん：過去がなくても自分の強さは信じられるのでしょうか？



◀千葉県　明石知子さん：影で生きることを選ぶのは度胸いりますね。



▲石川県　壱也さん：１年に１回が集まらないんですよ。



▲沖縄県　平専務さん：って大人しくしてた方が……。



▲東京都　松崎央実さん：忍者は騙しからですから。



▲大阪府　空月おみさん：航空ショウはワクワクですから。



◀沖縄県　金城良さん：人とのコミュニケーションを取るのは大変そうです。



◀福岡県　いちがやまみさん：そういうのがいちばん嫌われるんでしょうね。



▲新潟県　タムラミオさん：さりげなくグサ……ですか。



▲千葉県　月路さん：紅茶もいいですよね。



▲岡山県　更科鶺さん：罪ですね。存在が。



▲三重県　沖田龍さん：生き別れって大変ですよね。



◀東京都　樹村Ｓさん：すさまじく役に立つ忍び猫だったりして。にゃあ。



◀埼玉県　香川さやかさん：相棒のヨハンは何もしないからいい気もします。



▲北海道　TOMYさん：イロイロな事情があるのでしょう。



▲東京都　祥人さん：喰っちゃったらダメでしょう。



▲埼玉県　あゆさん：快楽を求めすぎると……。



▲東京都　Ｂ級大地さん：魔女ですね。ソレはソレで。



まんが／岡山県　おおねこここねこ（なんていうか、兄弟愛を越えそうな勢いがステキです）



◀三重県　朱見珠さん：怪しいですよね。ゲームにできませんから本家は。



◀群馬県　沢瀬ゆうさん：いつでも楽しめるのはスゴイですよね。ルールも忘れてないですし。

◀大分県　英桃さん：キッカケがないとですよね。やはり。掃除はパワー消費激しいですし。



▲愛媛県　如月二月さん：好きで良かったですよね。時代の最先端をいっている娯楽ですから。ワクワクしますよね。

『ペルソナ２罰』＆『魔人學園外法帖』と、私の好きなゲーム２タイトルの続編が発表になりました。『ペルソナ２罪』はクリアしていないので急いでやらないと……でも、話は覚えてないわ、途中の選択はイヤンだわで、やり直そうかなぁ……。初期ペルソナかなり育てたのになぁ〜。もったいない（笑）。まぁ、セーブデータの互換というか「いいこと」があるらしいので、やはりやり直しましょう。『魔人』は元が好きな上に、さらに「幕末」。期待度グンとアップ。ほとんどのメインキャラの先祖も出てくるようで、安心。でも、個人的には全員出してほしかったニャ〜。アン子はいる……でしょう……いるはず……いてほしい……いてください（涙）。（う）

奴隷のDOREどぉ

また携帯を買い換えました。カシオのcdmaOneです。CMでは、衝撃に強いとか水につけても大丈夫とか言われてますが、試すつもりはさらさらないです（笑）。いくら高いところから落としても壊れないからとはいえ、傷は付くと思いますし。さて、これで64K通信が可能になり、うちのVAIOくんも外で大活躍……と思うのですが、接続用のカードを買わなくてはいけないのと、プロバイダーを変えなければならないのがちょいとめんどくさい。メールの確認なら携帯だけでできるし、なにより当初、長距離移動中の暇つぶしの予定が、今ではGBが（笑）。『ポケモン金・銀』はまだ遊べます。というか、図鑑を埋めてやろうと思うとかなりの時間がかかります。うぅ〜、ミュウが欲しいでちゅ（涙）。（う）



まんが／福島県 ユズコ（説明できませんね。まあ、ソレはソレで夢ですし）

ゲームソフト激論座談会

「PS２には色差出力が備わっているそうですが、DVDビデオを見るときRGBとではどちらがキレイなのでしょう？ 近々TVを買う予定なので気になって寝付きの悪いこの頃です」兵庫県手風CHANさん：

魔：うっす！ オレＰＳ２ゲット！ ありがとう！ みんな！
う：ってただ運が良かっただけ。
ち：まあ、とりあえず、欲しがってる人間はほとんどゲットできたようで良かったですな。
魔：さて、問題の出力について。色差とＲＧＢなら当然、色差の方が上……なんだけど、わかんないよ、多分。ちゅーか好みの問題じゃないかなぁ？
ち：そうですな。特にそういう映像の場合ＰＳ２のＤＶＤ機能が問題になるわけですが、かなり全体にシャープな絵作りになってます。ソニーらしいと言うか。なので、Ｓ入力の方が艶っぽくてキレイに見えるコトもあるかも。
う：そうっすな。ＬＤで見たことある作品を見たけどキレイっすな。うちもＳですけど。
魔：実写はともかくアニメは厳しい時もあるみたいね。ピキピキしちゃって。まあ、でも色差入力のあるＴＶを買っておくのは悪いコトじゃないのかなぁ。何よりも、⬇



◀大阪府 わたなべつとむさん：その辺微妙ですよね。ワザと読まないようにするって手もありますし。自力クリアは楽しいんですよね。

今後のことを考えればね。だって色差入力なんていう、現時点ではそれほどメジャーじゃない機能の付いているＴＶなら、当然のようにデジタル・プログレッシブとか、ハイビジョン対応とか、ＴＶとしての基本機能が充実しているのは間違いないし。
ち：大きいのがたまにキズですな。何よりも、奥行きが……普通の部屋に置くとその巨大感に圧倒されるし。
う：うち29インチのヴェガだけど、でかいよ、やっぱり。動かせないし。ちっとも。
魔：まあ、本当のこと言えば個人でゲーム中心に楽しむなら21インチで十分だと思うんだよね。特に迫力をそれほど求めないＲＰＧやＳＬＧ好きな人は特に。
ち：いくら部屋が大きくても、何ｍもモニターから離れてプレイするのはなんだか変ですしな。
う：お薦めはＰＳ専用入力（中身はＲＧＢ。変形入出力）を装備している、ソニーのＴＶですかな。なんかいつの間にかヴェガにも付いてるみたいだし。ってうちのにはないけど。
魔：とりあえずまとめるっす。普通の人、ちゅーかオレには、ビデオとＳビデオ入力、の差が８くらい。でＳとＲＧＢの差は５くらい。さらに色差とＲＧＢの差は２くらい。そんな感じ。実際にゲームプレイするときのお薦めは価格も⬆

手ごろなＳかなぁ。確かにＲＧＢはブレとか歪みがなくなって文字は読みやすいけど、目が疲れる気がするんだよね。逆に今ビデオ入力の人はＴＶにＳ入力が装備されているのなら、絶対にＳに変えた方がいい。クッキリ感が違う。
ち：まあ、本当は自分の好みで入力を選ぶのがいいんですが。そんなにお金はかけられないですし。

「PS２にはイロイロと問題があるって聞いたんですけど……買っていいんですかね？ よく初期生産分は危ないって言うじゃないですか。待った方がいいんですか？」北海道 衛意部裸一さん：

魔：とりあえず、現時点でＳＣＥが謝罪する様な欠陥は見つかってないみたいだけど、ネットとか見てるとイロイロ問題が起こってるみたいだねぇ。
ち：うちは大丈夫ですねぇ。
う：うちも。
魔：オレのもなんだよね。ＤＶＤビデオ見てたら１度アクセスミスって止まったけど。でも（59円）くんのはＣＤの音がたまに音飛びするって。
ち：メモリーカードが変だって話をよく聞くけど。
魔：でも実際、不具合で連絡されている数はそれほどじゃないみたいよ。ＳＣＥの公式発表によれば。
ち：まあ、初期ロット（生産分）のマシンには何かしろ危ないところがあるものですしな。
う：そういうのがイヤな人は買⬇



◀石川県 壱也さん：少しずつ、時間をかけて修正していくのがいいかもしれません。オレって言っていた時間を逆算して。笑。

っちゃダメだよね。
魔：そうだね。そういうのがある程度なくなって安定してくるのって最低でも半年から１年かかるワケだし。前号でも言ったけど、メモリーカードがなくてもＤＶＤビデオを見れるようになるだろうし。
う：１年後には価格も安くなるかな？ なるね。
ち：１年後かはわからないけど、なるでしょう。どうしたって。
魔：ＰＳ２の中にはちゃんと、10年間持つ時計用の電池が内蔵されてました。どう考えても仕様は立派なパソコン。ＨＤ内臓型の登場する日も近いね。多分。
う：いいですなぁ。どんなにアクセスが重いゲームも、１度ＨＤにコピーしてからならサクサク動きそうだし。
ち：ソレはソレで違法コピー問題とか出てきそうで大変そうだけど、そうなったらいいですなぁ。
魔：とにかく常に今よりもステキな環境でゲームが遊べるようになればこれ幸せ。なのです。
ち：デュアルショック同梱ＰＳが発売されたときと同じように、キーボードとか、モデムとか、ＨＤとかが同梱されたパッケージが発売されるってコトで。
う：イロイロつながるとちょっとじゃまくさいかも。
魔：ゲーム機？ っていう疑問も出てくるかもね。笑。まあ、楽しいソフトさえあればよし！

GMCD News

今回のオススメは、「ヴァルキリープロファイル ARRANGE ALBUM」です。同名ＰＳソフトのアレンジサントラで、プログレを意識した楽曲が収録されています。

現在発売中
・「ヴァルキリープロファイル ARRANGE ALBUM」¥2,800（税込）ファーストスマイルエンタテイメント ①
・「スーパーロボット大戦α originalscoreI 天空の章」¥2,500（税込）ファーストスマイルエンタテイメント ②
・「グランツーリスモ２ オリジナル・ゲームサウンドトラック」¥2,850（税込）ＳＩＭ
・「あいたくて…オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.1」¥3,364（税込）キング
・「カウントダウンバンパイヤーズ オリジナルサウンドトラック」¥3,059（税込）キング
・「サイレントボマー オリジナルサウンドトラック」¥3,059（税込）キング
・「デジモンアドベンチャー ベストヒットパレード」¥3,200（税込）キング

３月25日発売
・「ドラマCD テイルズオブファンタジア〜ANTHOLOGY.2」¥2,940（税込）パイオニアＬＤＣ

４月１日発売
・「I.Q REMIX＋RACK ONE'S BRAINS」¥2,345（税込）SIM

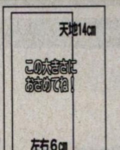


▶オーケストラ調からアップテンポまで、多彩なバリエーションが楽しめます。


◀テーマ曲をはじめ、水木一郎と葉山宏治が歌う７曲のボーカル曲を収録。

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）



４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！ こりゃもう、送らないとソンだね！ ソンというか送ると得！ いいですよ。



◀兵庫県 樹響さん：スゴイ罪っぽいですねぇ。クラシック音楽をバックにドドーンって感じで。



◀香川県 H・制作所さん：懐かしいですねぇ。とりあえず『DASH２』でガマンですかね。



◀東京都 ハギモリアオトさん：親は何て言うか……子供を放り出しますよね。よくマトモに育ちましたねぇ。



◀神奈川県 むちゃりんさん：ソレはソレで楽しそうな気もします。でもどうよ？ ってのは……。

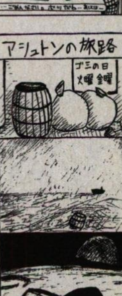




◀富山県 チハルさん：甘いですね。まだまだです。笑。ネロは死んじゃいますからねぇ……ゲフ。



◀長野県 新条秋良さん：実際にやってみるのはどうなんでしょうか？ 楽しいですか？



◀兵庫県 燃さん：どうやってそこまで来たんでしょうね。隠れっぱなし？ なのもどうかと……。



◀埼玉県 ちぇっこりさん：ピッコロとかなら……フュージョンもできたのに……。



▲福岡県 スイカさん：忘れてましたね。すっかり。



▲兵庫県 マユゲ猫さん：可愛いのは一緒ですし。にゃぁ。



▲東京都 皐月あひるさん：宇宙人だったんですね。かなり。



▲群馬県 沢瀬ゆうさん：水が来ない！ なんてレストランだ！



▲三重県 朱見珠さん：なぜ倭国なんでしょうか？ 謎？



▲大阪府 サルゲッPさん：大きいんですよ。頭身……SD？



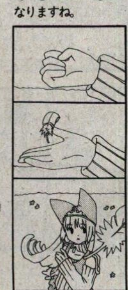
▲新潟県 とりさん：頼みますよね。もう。頭古すぎデス。



▲岡山県 更科鶴さん：む〜ん……悲しくなりますね。



▲東京都 松崎央実さん：話したかったんですよ。簡単なことで。


▲福岡県 スイカさん：似てるけど違うそんなお話です。

性が真面目に「見てください、このツメの部分が開閉します」と説明してんですよ。夢から覚めたあと爆笑。でもなぜ俺の家にプラモのプレゼンしにくる？ しかもアッガイ!? あと「殺人子猫」の夢。これは……怖かったですよマジで。細い道（人の家の庭みたいな場所だったかな？）の端っこに、頭がでかい小さな子猫が紐で繋がれていました。近寄ると全身の毛を逆立てて、手足を前に突っ張ったかたちになり、バリバリ警戒状態。手も足も思いっきりパーで、もちろんツメ出てます。普通、警戒状態のネコなら向かってきませんが、この子猫は俺に襲いかかろうとしてんですよ。でも紐で繋がってるから大丈夫……。!!っと安心してたら、ジーザス！ もう一匹いました！ すごい殺気です。マジで殺されると身の危険を感じた俺は死ぬものぐるいで逃げる。「やめろ近寄るな」「なぜ？」「ヤツは危険だ」「……あんなにカワイイのに？」その見た目の可愛さに騙された人が何人か殺されてました。いつか観た映画の〝殺人ウサギ〟の影響かな？ でもスゲー古いぜ、あれ。いったいなんなんでしょうね、この夢。（コ）

奴隷のDOREどぉ

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

私の魂を捕らえて離さない「デジモン」の劇場版新作アニメの公開が始まったので、観に行きました。ライターのF井さんと。予習に、1作目の劇場版をレンタルして観たのですがこれがとても良いデキ。上質な怪獣映画であります。20分しかないので食い足りませんが、これは観ときましょう。男の約束です。まじオススメです。で、大の大人2人で観に行った東映アニメフェア劇場版「デジモンぼくらのウォーゲーム」。これがまたとてつもないデキ具合。お話の方は単純に、ネット上に出現した凶悪デジモンを退治というものですが、見せてくれる映像のレベルの高いこと高いこと。細田監督スゴイっす、これじゃぁ夏の映画も期待ですなぁ。　春の新番組「デジモン02」も楽しみな（ち）

奴隷のDOREI-DO

今回は不思議な夢の話。夢って寝る直前にしていたことなんかがよく反映されますよね。『バイオハザード3』攻略で嫌ってほどプレイしたあとに、狭い洞窟内に出現するゾンビやハンターたちと戦ったりする夢を見たり、椎名へきるさんのライブビデオを観たあとに、彼女が唄う「色褪せない瞬間」のバックコーラスを担当する夢を見たり……。でも、たまに自分が自分ではないまったくの他人になってしまう夢を見ることがあります。家の間取りなんかも自分の家とは全然違うけど、その部屋のどこになにがあるのかは、なぜかちゃんとわかってる。実際には行ったことのない知らない場所だけど、夢では馴染みの場所。こんな夢はなにが反映されているのか見当がつきません。一瞬「これって俺の前世の記憶なのかなぁ？」とか本気で考えてみたりして（笑）。そんなことを（ハ）さんに話してみたら、どうやら彼もたまにそれ系の夢を見るらしいです。さて最近では「アッガイ」のプラモデルのプレゼンテーションに、スーツを着た人がたくさん俺ん家に来た夢を見ました。メガネをかけてスーツを着た男

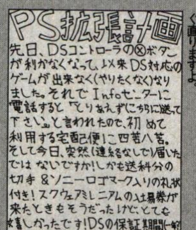
PS拡張計画

いやぁ、ちゃんと届きましたよ3月4日。PS2。ウチには、午前10時30分頃届いたのですが、早いウチには9時前に配達されたみたいですね。（ち）

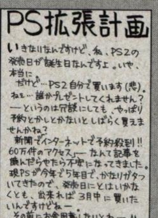
で、色々観たり遊んだりしたPS2。ちょうど劇場版「ウテナ」も買ったことですし、週末はPS2三昧でした。「劇場版さくら」や「劇場版ウテナ」等々観てみましたが、言われたほど酷くもなく、かなり解像度の高い硬質でかつ素直な絵づくりに感心。まぁノイズっぽいのはご愛敬？　それよりも、光で音声出力をすると頻繁にプツプツ音が途切れるという状態だったが気になりました。修理依頼で電話すると、結局、調査中ということで後日回答するとのこと。知り合いも同じ症状を訴えてるので、結構深刻な問題かもしれません。どうなるのかなぁ？



▲宮崎県　花咲桃奈さん：切れますね。スグに。



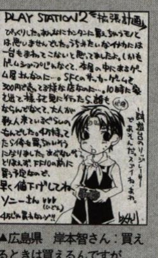
▲神奈川県　ヒックさん：修理早いですから。その間プレイできないのは痛いですけど。本体もすぐ直りますよ。



▲東京都　緑100%さん：相変わらず売り切れてますね。



▲長野県　浮島さん：ソレはあるかもしれませんね。でも携帯ゲームじゃないわけで……説明難しいですよね。PS買いましょう。これを機に。



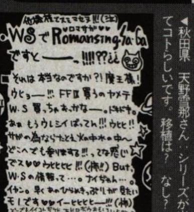
▲広島県　岸本智さん：買えるときは買えるんですが。



▲愛知県　NeNeさん：膝の上だとさらに動かないですよ。笑。何もしたくなるってなもんです。ふがーって。

他機種のことも話したい

ちゅうわけでマイクロソフトがX-Boxというゲーム機を2001年秋に発売すると発表しました。なんだかわからないけど、面白そうですな。（ち）



◀秋田県　天野雪那さん：シリーズが出るってコトらしいです。移植は？　なし？

てなわけで急遽発表されたX-Box。デモ用に展示されたマシンが、読んで字の如くX字型なのには大爆笑。そりゃ、グロイザーXもXボンバーもMr.XもみんなX型だけどねぇ。で、まぁ肝心のスペックはこれはこれで凄い。X86互換（多分アスロン系）CPUにnVIDIA社のグラフィックチップ。メモリーは64MBだし、ハードディスクを8GBも搭載しているし、100ベースのイーサネットにも対応ときた。まさに器だけなら期待以上って感じか？　肝心のお値段が不明ですが、少なくともPS2の低価格化を見越しても値段設定は微妙なところですな。発売まで1年以上あるし、期待しないで待ちましょう。

パソコン買って何をする？

PS2ちょっと良い話！：DVDソフトの画面比率を16：9→4：3に変更するにはまず、停止ボタン（■）を2回押してから「設定」で変更すること！でないと普通のTVじゃ縦長になっちゃうよ。（魔）

最近はパソコンが安くなりました。必要なモノ一式で7万円台なんてセットも登場してます。で、そうやって安くなりつつあるパソコンと、インターネットのできるゲーム機、DC。とりあえず、素人的にどっちを買うのがいいのかを検証してみましょ。DCはとにかくパソコンと比べれば安いのが魅力。インターネットもHP見たりメールをやりとりするのも、別売りのキーボードとマウスを買わなくてもどうにかなってしまう。現在約2万円。こりゃ安い。で、7万円のパソコン。DCよりも5万円も多く出すその分、ちゃんと得するのか。答えは得する。というか、触れば判ると思うけど、別物。当然、DCではできなかったアレもコレもソレもカンタンにできる。DC→パソコンはOKだけど、パソコン→DCは……ちょっと厳しいだろうなぁ。その辺もう少し詳しく次回に続く！



▲たった2万円のインターネットマシン。安いですよね。どー考えても。キーボードは欲しいけど。

クソゲーマー万才

『ジオンの系譜』のジオン軍34ターンクリア。ムズイっす。でも、できるらしいです…スゴイ。（う）

『ジオンの系譜』をやったおかげか、近頃「戦術SLG」に惹かれています。もともと『三國志』のような戦略ものは好きなんですが、『大戦略』といった戦術ものは、ちと敬遠していました。『ジオン』は戦略要素が強くなったとはいえ、やはりジャンルを言えば「戦術級SLG」となるでしょう。そういえばこのゲームもPS2のおかげで読み込みスピードが速くなり、快適に遊べます。戦闘アニメをONにしてもいいぐらい（それはちょっと言いすぎ）。セーブ&ロードも心なしか速い気がします。

上で書いたとおり、戦術ゲームに目覚めたおかげで『決戦』がやりたくてしょうがありません。なにより惹かれるのが、史実では負けてしまった西軍を勝たせることができるとか……。大阪ならぬ「江戸冬の陣」もできると聞けばもうドキドキ。もともと歴史物は好きなので、こういう逆説が実現できるとあれば「やるしかっ！」となるわけです。まぁ、それができるのが歴史SLG（『ギレン』もですが）なんですけどね。歴史ものといえば、『三國志』か『信長』がメインです。確かにほかにもありますが、よく聞くのは前記の2つ……個人的にはほかの時代の戦いもゲーム化してほしい。平安時代とか……って、メジャーな戦いはないです（笑）。そういえば昔、歴史上の人物が時代を問わず一堂に会して戦うゲームがあったような気のせいのような。光栄の『麻雀』じゃないですよ（笑）。うーん、ハッキリ思い出せない……私の妄想か？



▲兵庫県　真奈緒さん：面白いんですけどねぇ。確かに。



まんが 宮城県 トモ「確かに……」なんでこんなネタを……



▲宮城県　蘭丸さん：迷いますからね。ワクワクですが。操作性もいいんですが。できない人にはツライです。



▲秋田県　マニア5／8さん：長いですよね。確かに。



▲東京都　水無月英介さん：中途半端なアレでしたよね。笑。



▲沖縄県　平専務さん：いいゲームです。現在入手困難デスが。中古とかであったら買いでしょう。



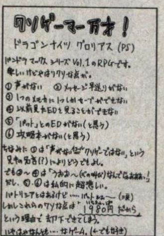
▲北海道　楓橋弥月さん：グリングリンでしたからね。



▲岡山県　高槻知己さん：クリアした人いたんですねぇ……。



▲神奈川県　津武利さん：あの世界観はステキですよね。統一感ありますから。勇者はどろぼうなんでしょうか？



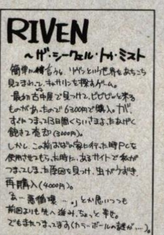
▲愛知県　水鏡沙羅さん：却下できますね。安さは力です。



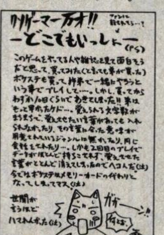
▲福岡県　いちがやまみさん：もう少しシステムが……。



▲栃木県　すりめさん：笑。深いですねぇ。人生。そうやって楽しくなっていくわけです。



▲長野県　井ノ原未緒さん：最強の悪循環ですね。笑。



▲埼玉県　潮屋点子さん：人それぞれですからね。

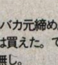
雑学の王子様

日本人の多くは、この季節になると「お花見」が気になってきます。今回は、そんな日本のシンボル的な存在「桜」の雑学をお送りいたしましょう。（だ）

桜はパッと咲いてパッと散る、その風情が、しばしば武士と生き方の理想と重ね合わされています。公立の学校に桜が多いのも、ここから来ているという説があるのです。しかし日本人が桜を見るようになったのは、なにも武士の時代からではなく、平安時代までさかのぼります。この「花を見て楽しむ」という風習は、そもそもは昔の中国の詩文から来ており、貴族が歌を詠む対象として桜を見たのがお花見のはじまりなのです。ちなみに桜の前には、唐の文化の影響で梅の花がよく見られていたそうで、「万葉集」には梅の花を詠んだ歌が桜の花の歌の3倍くらいあります。それが「古今和歌集」になると、逆に桜の歌が梅の歌の倍以上にもなるのです。これは平安時代にお花見という風習が定着していったことの証明でしょう。そして時代が進むと、桜は中世の修験道と結びついて山岳信仰と共に全国に拡がり、江戸時代になると武士のシンボルとなっていくのです。もっとも、平安時代の庶民は、貴族とは違い、実用的に桜の咲く様子でその年の農作物の出来を占っていました。つまり、占いとしてのお花見が、庶民のお花見のルーツなのです。では、お花見が完全なレクリエーションとなったのはいつからかというと、これは江戸時代中期の元禄の頃といわれています。余談ですが、現在、ニュースで流れる「桜前線」は、ソメイヨシノという桜の開花日です。ですから、最高の見どころといわれる「八分咲き」は、桜前線の7～10日くらいあととなります。では次回！

相変わらず『ジオンの系譜』三昧な日々。ジオン編で第2部をクリアしたところで、個人でゆっくり遊びたいところなんですが、まだまだそれは時間の都合で許されない状況。取り合えず仕事のうえでは連邦軍にはいっさい手をつけていないので、個人で遊ぶには連邦かと思ったんだけど、もはやガンダムは敵にしか思えません。連邦軍担当のライターZさんも、ザクは敵にしか見えないと言ってたので、やっぱ最初にプレイした方に肩入れしてしまう傾向のゲームなんでしょうか。私の場合、もともと個人的にジオンの方が好きなこともあるのですけど。やっぱ、個人で遊ぶときもジオンになりそうだ。となると、連邦ディスクって無駄？　なんかそれももったいないような気も……。（ほ）


■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。PS2は買えた。でDVDソフト購入。金無し。


■59円くん(旧犬くん)：働くときは本当に良く働く彼。ちょっと金あるみたいだけど今回も59円。


■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。なんか冷静に業界を分析中。PS2買おう。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。やる気があるのかないのか、よくわからん。


■うききくん：待望のDVDハードをゲット！　で、見たりPSのソフトやったり？　重いよね。PS2。

電撃床部

PSのゲーム機。まさに「DVDデッキを買ったらゲームも遊べた」状態（笑）。欲しいゲームがないと書きましたが、一応「PS2ってこんなにすごいんだ」と確認の意味も含めて『リッジレーサーV』は買いました（やはり専用ソフトが1本はほしい・笑）。このゲームが見た目にもわかりやすく、手軽に遊べると思ったからです。でも今となっては『決戦』も欲しい……しかし、時間がかかりそうなゲームはやる時間がないですからなぁ。関ヶ原の戦いじゃなくて、鳥羽伏見の戦いもゲーム化してほしいですな……つーか、あれは関ヶ原以上に負ける戦じゃなかった！　と力説してしまうほどやりたいです。新撰組と幕府洋式部隊をメインに使って、薩長を撃破してみたい……。うむ、コーエーさん次は幕末で行きましょう！　『魔人』も幕末になったことだし（まるで関係ない）。……3歩譲って『三國志』でもいいです（弱気）。趙雲子龍ただ1騎で敵の大群の中を駆け抜けて……って、それではACTではないか（笑）。（う）



まんが／岡山県　智蔵（森と共に生きていくのです。腐海の底は浄化されてますから）・イラスト／岩瀬さとみ



▲神奈川県　緋冴久遠さん：DPSでもソレを合い言葉に続いています。これからも。



▲宮城県　トモさん：ショウガ美味しいですよね。1人で1袋は多いですけど。



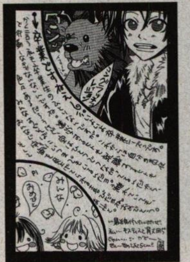
▲東京都　バイキングさん：伝えられないんでしょうね……命を賭けないと。大変です。



▲静岡県　えんぜるまのさん：どうでもいいことも重なると大変です。はふはふします。



▲東京都　祥人さん：結構やることなくてガッカリって声も聞こえました。モノはもらえたけど。



▲高知県　虎助さん：そうしてひとつ区切りを越えるわけです。ポンとジャンプですよね。



▲宮城県　乙坂君比古さん：そう聞いていれば大丈夫な人多いはずです。ね。シナリオ良いですし。



▲富山県　布施唯華さん：が〜ん、お願い。そんなことはしないでください。される身になって下さい。



◀埼玉県　○んこの攻防さん：PS2に移植されたりしないんでしょうか？　『コード：ベロニカ』。



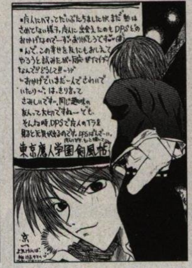
▲広島県　草彦弘史さん：ソレはソレで楽しそうです。がんがんプレイしちゃいましょう！



▲滋賀県　民てる戸さん：いると思いますよ。そうじゃない先生ばかり目立ちますけど。



▲愛媛県　中村朧さん：女の子はカワイイんですけどねぇ……。シナリオはかなり……。



▲岐阜県　さぎりあんこさん：側にそんな友だちがいればスサマジイ盛り上がりなんですが。



▲神奈川県　船津さん：武器屋の主人って感じの店長がステキですよね。鎌倉山海堂は鎌倉大仏の正面の、一見みやげ物屋さんな武器屋さんです。模造刀とか売ってます。



▲英国　吉良さん：指を口に。なんとなくエロティックですよね。恋人同士って感じです。



▲埼玉県　ふぐ茶さん：そういう設定は謎が多いですよね。微妙な部分ですれ違ってるコトも……。



▲大阪府　さんとこさん：夏休みならじっくりできますから。逆に良いですよね。



▲埼玉県　四上ハルオさん：体験版はかなり途中版だった気が…製品版と違いますよ。



▲愛知県　藤崎あすかさん：あの世界なら別に全裸でもおかしくないっていうか、襲われたりもしないっていうか。Hじゃないのが不思議ですよね。笑。



▲山口県　AKOさん：バカップルなのは確かなんですけどね。笑。



▲大分県　英桃さん：鍛えがいありますよね。嫌いなキャラも育てないとです。



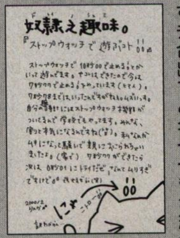
▲秋田県　天野雪那さん：こうしてみるとみんなスゴイ衣装ですよね。カッコイイです。

奴隷の趣味

趣味ってヤツは行き過ぎちゃうと怖いですよね。燃えるのはいいんですけど、執念になっちゃうのはどうも……。お金の使いすぎにも注意です。節度を守って楽しい趣味ライフ。まあ、読者様は大丈夫っぽいですけどね。（魔）

「私の趣味はギャンブルです。競馬、競輪、競艇、パチンコ、パチスロ、麻雀、合法から違法まで全部手を出してます。ソコソコ勝ってるんですが、トータルだと負けてます。でもあのドキドキ感がいいんですよね。一瞬で全てを失う消失感と、一瞬で大儲けな幸福感。でも周りにはスゴイ人がたくさんいます。借金のかたに恋人を渡してしまった人や、全部で2億使っちゃった人……人生イロイロ過ぎです」千葉県　フルコースさん：

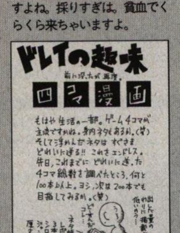
2億もスゴイですけど、借金のかたに恋人っていうのもスゴイですねぇ。今時。あるんですねぇ。ギャンブルは確かに中毒性あります。病みつきになってしまうんですよね。別にやるなとは言いませんけど、注意しましょう。ソレで命を賭けるよりもっと違うことで賭けた方が格好良くありません？



▲埼玉県　睦月琳華さん：笑。やりますよね。授業中とか。身近なゲームです。



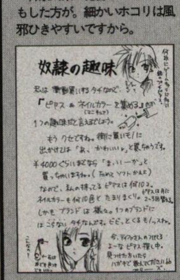
▲兵庫県　春巻さん：危ないですよね。採りすぎは。貧血でくらくら来ちゃいますよ。



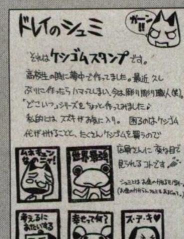
▲東京都　樹村Sさん：ネタってメモらないと忘れちゃいますからね。クセにしないと。



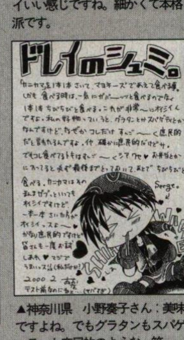
▲神奈川県　花音さん：マスクもした方が。細かいホコリは風邪ひきやすいですから。



▲宮城県　蘭丸さん：女の子はアクセサリーはいくつでも欲しいって聞きますし。



▲福岡県　河野やまめさん：スゴイいい感じですね。細かくて本格派です。



▲神奈川県　小野奏子さん：美味ですよね。でもグラタンもスパゲッティも庶民的のような。笑。



▲石川県　壱也さん：身近にはお気に入りを置いておきたいですからね。気分は大事です。

奴隷のDOREIどっ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト


■ちくちりくん：連邦　ジオン共に早解きに挑戦。ＰＳ２でやると早くていいしね。標準モードでも。


■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。今日の喫茶店のユニフォームは暗い灰色系。なんでお揃なん？


■だいめいくん：ＰＳ２購入時はなんか楽しげでした。疲れたけどね。スゴク。どうか？


■ゴーダくん：ＤＰＳ唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト。お前の言うことは3％くらい信じてる。


■ぴかりんくん：なんていうか哀愁が漂うのは何故なんだろう？　なんていうか、悲壮感っていうか。

前号では予定でしたが（笑）、無事になんとかＤＶＤユーザーとなりました。とりあえず欲しいソフトはいろいろありますが、とりあえずはＤＶＤが出始めて一番最初に「欲しい」と思ったものだけでガマンしています（さて、なんでしょう？）。しかし、ここまで画像が綺麗だと思いませんでした……ＬＤと同等、それ以上のキレイさではないでしょうか？　もともと、ゲーム機のおまけでＤＶＤが再生できるというイメージしかなかったので、そんなに画質に関しては期待していなかったのですが、これなら満足。というか、ＤＶＤの画像がここまでとは思ってなかった（笑）。いや、サターンに別売りのパックを装着してビデオＣＤを見たらＰＳのゲーム中に流れるムービーより汚くて「所詮、ゲームのついでに見られるんだからこんなものか」と思ってました。もともとビデオＣＤは、ちょっと欲しかったソフトが500円ぐらいで売ってたので、これぐらいなら……と、買ったのですが。ＰＳ２は欲しいゲームがないため、もはやＤＶＤ再生機と化しています（もしくは



▲福岡県　いちがやまみさん：いいゲームですよね。特に動きがカッコヨスギです。



▲秋田県　天野雪那さん：そうかもしれませんね。まあ、今回は歴史ですから。



▲大阪府　飛鷹みさぎさん：敵が強いとアッという間にやられちゃいますから。『ブレブレ』。



▲東京都　鮎田さん：笑。考えていたときにねぇ……。自業自得ってわけじゃないですね。



▲埼玉県　潮屋点子さん：そうですね。写実的なだけじゃどんなにリアルでも感動できないですから。



◀千葉県　晴うたりさん：魅力的なキャラが多いですよね。１人で１本ゲームができそうです。



◀高知県　サハライワリさん：そうですね。あるようでないようなゲームらしいストーリーを！

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。



▲北海道　柚月りんさん：いませんからね。そもそも。同じ世界に両方の主人公は。笑。



▲鳥取県　にむげＢさん：いい加減ラブなくても……『Ⅲ』の様に。ってムリですかね。



▲東京都　ハマサキ大亮さん：カワイイですよね。ポリゴンなのに。巨乳って感じです。



▲岡山県　おおねここねこさん：髪の毛がヒゲに見えた人も多かったようです。笑。



▲媛県　折菓子さん：そうなんですよね。古いソフトって入手困難なんですよね。



◀神奈川県　千石ぷうさん：そんな言葉でごまかされちゃうんですかね。今回もいい味出てます。



◀東京都　胃袋モダニカさん：笑。運がないのはそんなワケだったんですね……。



▲青森県　くめた夏緒さん：期末テストですね。笑。まずはソレです。大事でしょう。



▲埼玉県　宮崎あさみさん：こうなったら全部揃えないと。めざぜ！フルコンプ！　笑！



▲群馬県　ぽち夫さん：場所取りますけどね。からくり丸と一緒ですし。愛があればＯＫ？



▲北海道　あずまことねさん：早くやっておけばってコトたくさんありますよね。



▲沖縄県　金城良さん：そうかもしれませんねぇ。でも……そうなんですけど、なんですけど。



◀北海道　春沢ヒロさん：ムチャですよね。不思議パワーで動くロボット多いですし。



◀神奈川県　ゆりさん：多分、いい感じで国を運営していったんでしょうね。





◀埼玉県　宮崎あさみさん：ハマルとずーっとプレイしちゃいますよね。単純なだけに止めにくいのかもしれません。幅広い年齢層で楽しめるのもステキです。



▲秋田県　桜田君さん：出てもおかしくないと思うんですけど。どうなんでしょうか？



▲東京都　熊野春哉さん：早いんですよ。作っている方はもっと早いですよ。本当に。



◀埼玉県　山吹日和さん：もらえると思うんですけど……どう考えても。なんていったって原作者なんですから。笑。多分ちょうだいとか言うのが嫌いなのかもしれませんね。じゃなきゃ自分で買わないと文句が言いづらいとか。笑。



◀神奈川県　緋冴久遠さん：ペッ！　って……笑。なにもそんなに……嫌ってるわけじゃないんですよね。逆に愛しているっていうか。笑。こういうのを歪んだ愛情って言うんでしょうか？　え？　違います？

◀宮城県　トモさん：恋愛がないからファンタジーなのでしょう。あったとしても歪んだ愛情。ソレが正統派ですし。



◀愛媛県　如月二月さん：笑。弟さんの辛辣なレビューにくじけず、ガンガンハガキを！　大丈夫ですよ！　でも華がないって……どの辺なんでしょうねぇ？　説明が欲しい気がします。

◀石川県　壱也さん：人気ありますよ。多分。もしかしたらリノアよりも……？　臭い息もありますし。



◀岡山県　おおねここねこさん：巨乳は着物の天敵ですからね。サラシで苦しいそうです。



◀東京都　地階さん：反撃で倒さないとつらい敵もいますからね。って多すぎ。笑。



ハガキの力は妖精さんに届きます

ゲームをしていると、たまにはちきれそうな思いでイッパイになる。その思いをハガキに託して送ることにする。そのちっぽけな思いは一体誰に届いているのだろう？　ボクが考えるに、そのちっぽけな思いはちっぽけなハガキの国の、ちっぽけなハガキ妖精の栄養になっているんじゃないかと思う。つまり、ボクがどんなにくだらないことでもハガキに書き留めてポストに入れる、その行動が、妖精の未来を作り出しているのだ。ちっぽけなハガキ妖精はボクだけでなくみんなの思いを拾い集めて大きくなる。大きく、大きくなる……。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃プレイステーション
PlayStation
Vol.140

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.12・13のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月13日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者（敬称略）

Vol.137

『リトルプリンセス マール王国の人形姫２』
電撃屋オリジナルグッズ
①オリジナルテレカ「クルル&クレア」
嶋田司（神奈川県）水江尚子（京都府）松本祐樹（山口県）
②オリジナルメモリーカードケース 「クルル&クレア」
森惇志（大阪府）森本由紀（北海道）中川玲音（神奈川県）山田有一（石川県）辻郷隼次（長崎県）倉部昌彦（東京都）岡本美樹（奈良県）清水茜（和歌山県）三浦友二（福島県）渡辺真奈（東京都）
③オリジナルテレカ「クルル&コルネット」
魚谷武士（大阪府）城谷功（大阪府）山口千晶（茨城県）

④『テイルコンチェルト』ストラップ
平井伴征（千葉県）池田秋人（長崎県）有川元氣（兵庫県）小住江里（岩手県）重高正美（新潟県）水上英子（神奈川県）志内真希子（徳島県）関口那美子（東京都）下谷昌令（岐阜県）大杉英一郎（岐阜県） ほか40名
⑤『伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2』ストラップ
立野あや（大分県）米川結衣子（和歌山県）山本貴久（青森県）前橋朱（千葉県）小林宏美（山梨県）
⑥ポリタン エアマスコット
萩原由起子（静岡県）福田豊（兵庫県）高橋甲樹（愛媛県）梶田洋二（岡山県）加藤亜紀子（大阪府）西田恵（大阪府）小新武志（京都府）鷹見遊（岐阜県）元住安孝（北海道）樋口練（京都府）
⑦PSソフト『華蘭虎龍学園～どきどき編～』
福田正美（山口県）轟正芳（愛知県）天野慶太（北海道）
⑧PSソフト『ギターフリークス APPEND 2nd MIX』
鳥羽義之（千葉県）清水良彦（大阪府）野村和樹（三重県）
⑨PSソフト『三洋パチンコパラダイス３』
桝田啓太（東京都）横山英治（栃木県）松沢義史（青森県）
⑩PSソフト『牧場経営的ボードゲーム うまぽりぃ』
江川信史（福岡県）前田憲明（茨城県）上森雄介（東京都）

★数字は右詰めで記入してください。

【１】P.12・13から、希望するプレゼントの番号を１つだけ記入してください。

【２】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【３】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学３年生以下 ②小４ ③小５ ④小６ ⑤中１ ⑥中２ ⑦中３ ⑧高１ ⑨高２ ⑩高３ ⑪短大・専門学校生 ⑫大学・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【４】あなたの年齢を教えてください。

【５】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【６】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【７】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。 １つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【８】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から１つ選んでください。
①［企画］PlayStation 2 100万台突破記念 特別プレゼント ②［特集］ファイナルファンタジーIX ③［特集］ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ④［特報］RED（仮）⑤［特報］デッド オア アライブ 2 ⑥［特報］真・三國無双 ⑦［特報］実況パワフルプロ野球７ ⑧［特報］エルダーゲート ⑨［特報］タツノコファイト ⑩［特報］絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ ⑪［攻略］エターナルリング ⑫［攻略］鉄拳TAG TOURNAMENT ⑬［攻略］ベイグラント ストーリー ⑭［攻略］リッジレーサーV ⑮［攻略］聖霊機ライブレード ⑯［攻略］決戦 ⑰［攻略］ドライビング・エモーション TYPE-S ⑱［攻略］A列車で行こう６ ⑲［攻略］ドラムマニア ⑳［攻略］夏色剣術小町 ㉑［攻略］劇空間プロ野球 ㉒［攻略］ゴルフパラダイス ㉓［特集］ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ㉔［特集］ロックマンDASH 2 -エピソード２ 大いなる遺産- ㉕［特集］ガイアマスター ～神々のボードゲーム～ ㉖［特集］ストリートファイターEX３ ㉗［連載］電撃PSコロシアム ㉘［連載］DPSソフトレビュー ㉙［連載］４色奴隷 ㉚［連載］電撃プレイクエスチョン ㉛［連載］ウラワザデータベース ㉜［連載］まんが はじめて物語 ㉝［連載］電撃コラムス ㉞［連載］ＰＳの奴隷 ㉟［新作］エヴァーグレイス ㊱［新作］アーマード・コア２ ㊲［新作］ラグナキュールレジェンド ㊳［新作］ライゼリート ～エフェメラルファンタジア～ ㊴［新作］アコンカグア ㊵［新作］ø STORY（ラブストーリー） ㊶［新作］実況ワールドサッカー2000 ㊷［新作］グラディウスIII&IV ～復活の神話～ ㊸［連載］電撃PocketStation ㊹［企画］東京ゲームショウ2000 春 徹底!! 攻略ガイドブック ㊺［企画］ハッピィサルベージ ㊻［企画］機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 ㊼［企画］ドキドキプリティリーグ LovelyStar ㊽［企画］PS２ TOPICS ㊾［連載］電撃モノSTATION ㊿［連載］電撃DVD STATION (51)［連載］電撃NEWS STATION (52)［連載］電撃ランキング ステーション

【９】今号の記事で良かったものを【８】の一覧から３つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【８】の一覧から１つ選んでください。

【11】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②ＮＩＮＴＥＮＤＯ64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む）⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション２

【12】買おうと思っているゲーム機を【11】の欄から３つまで選んでください。

【13】購入したいと思っているプレイステーション用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（Ｐ.240・241）から選んでその番号を３つまで書いてください。

【14】購入したいと思っているプレイステーション２用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（Ｐ.240・241）から選んでその番号を２つまで書いてください。

【15】ＣＤ-ＲＯＭ付録付き増刊号「電撃プレイステーションＤ」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（Ｐ.240・241）から選んでその番号を３つまで書いてください。

【16】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【17】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（３つまで）。
①電撃プレイステーションＤ ②電撃王 ③電撃ＮＩＮＴＥＮＤＯ64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通ＰＳ ⑧月刊ファミ通ＤＣ ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通64プラス ⑪月刊ファミ通Bros. ⑫週刊ザ・プレイステーション ⑬週刊ドリームキャストマガジン ⑭ＨＹＰＥＲプレイステーション ⑮ドリームキャストプレス ⑯The 64 Dream ⑰Game Walker ⑱Ｖジャンプ ⑲ゲーム批評 ⑳gM ㉑その他

【18】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム雑誌を【17】の一覧から１つ選んでください（電撃プレイステーションがそれにあたる場合は㉒とお答えください）。

【19】インターネットは利用していますか？
①毎日利用している ②週に２、３回利用している ③週に１回利用している ④利用していない

【20】【19】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか？ ２つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④（iモード端末以外の）携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で

【21】【19】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、主に何のために利用していますか？ ２つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット（インスタントメッセージ系含む）

【22】【19】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか？
①はい ②いいえ

【23】【22】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用したいと思いますか？ ２つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット（インスタントメッセージ系含む）

【24】プレイステーション２は買いましたか？
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買っていない

【25】【24】で①を選ばれた方に質問です。プレイステーション２はどこで買いましたか？
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど）⑤おもちゃ屋 ⑥プレイステーション・ドットコム・ジャパン ⑦TSUTAYA

【26】次の中で、今までに購入したプレイステーション２用ソフトの番号をすべて塗りつぶしてください。
①A列車で行こう６ ②柿木将棋IV ③ストリートファイターEX3 ④決戦 ⑤麻雀大会III ミレニアムリーグ ⑥ドラムマニア ⑦ステッピングセレクション ⑧リッジレーサーV ⑨エターナルリング ⑩森田将棋 ⑪FANTAVISION ⑫I.Q REMIX＋ ⑬ゴルフパラダイス ⑭ドライビング・エモーション TYPE-S ⑮デッド オア アライブ ２ ⑯鉄拳TAG TOURNAMENT ⑰撞球 ビリヤードマスター２ ⑱スカイサーファー ⑲永世名人IV ⑳グラディウスIII&IV～復活の神話～ ㉑麻雀やろうぜ！２


GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G's ジーズ マガジン
DENGEKI G's MAGAZINE
5月号
3月30日(水)発売
特別定価680円(税込)
新作ラインナップ!!
PS Sister Princess
DC 久遠の絆
PS フランベルジュの精霊
PS ハッピィサルベージ ほか
2大付録
1『絆という名のペンダント with TOYBOXストーリーズ』伊藤乃絵美B2サイズポスター
2『Sister Princess』トレーディングカード
G'sミュージアム
Kanon
トレカ紹介をはじめ、関連グッズを大掲載!!
NECインターチャネル スプリングコレクション
この春からの注目の最新作&発売間近の人気タイトル大集合!!
明日香
「さっきも思ったことだけど…あなたって、ほんとにプロのカメラマンみたいだね!」
PS 絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ
DC センチメンタルプレリュード
DC エンジェルプレゼント
GB ぴあきゃろTOYBOX
PS BLACK/MATRIX+
全7タイトル 総計40ページ 大特集!!
DC センチメンタルグラフティ2
DC Kanon
©Visual Art's/key/NECインターチャネル ©2000 NECインターチャネル/サイベル/CPU-GO キャラクターデザイン 甲斐智久
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/



プロへTAKE OFF!
就職率No.1
CGイラスト
東京校CGデザイナー科
米村悟司
使用ソフト／
3D Studio MAX
好評 120万円の年間学費で同時に2学科学べる
ダブルスタディ・システム
夜間専科（全12学科 修学1年）東京校 大阪校
夕食付（無料）18:30～20:30
平成12年5月生★10月生願書受付中
YAGなら細かく選べる7学科
ゲーム・クリエイターへの最短ルート！
ゲーム・クリエイター総合学部（全日制）
2000年4月生
入学願書受付中
入学案内書無料進呈！
2D・3Dに限らずあらゆるCG作品を手掛けたいなら！
CGデザイナー科（2年）
君のアイディアで独自の世界観とルール制作をしよう！
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームはキャラクターが命！魅力的なキャラクターを生み出そう！
キャラクター・デザイン科（2年）
既存のゲームじゃ満足できない！
君ならではのオリジナルストーリーを！
ゲーム・シナリオライター科（2年）
ゲームサウンドはもちろん！臨場感のある音楽を奏でたいなら！
サウンド・ディレクター科（1年）
ハリウッド映画に迫る3D映像をWSで創り出そう！
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
パソコンの組み上げからデジタルアニメまで完全マスター！
デジタル映像エキスパート科（2年）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校【CG-ARTS協会認定】
YAG 代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員 財団法人日本視聴覚教育協会員 社団法人日本漫画家協会員
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
一日体験入学・学院説明会無料実施中！
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-3
フリーダイヤル サイノー ヲヨニ 0120-310-042
FAX フリーダイヤル サイノー スゴクイイ 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
※携帯電話・PHSからでもお掛けになれます。
資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでもお申し込みできます。（一切無料）
LAWSON

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



▶エヴァーグレイス
▶アーマード・コア2
▶ラグナキュール レジェンド
▶ライゼリート～エフェメラルファンタジア～
▶アコンカグア　その他

イラスト／伊藤勇太

新事実発覚！ エヴァーグレイス

エヴァーグレイス EVERGRACE

世界観＆ショップの核心に迫る

世界観 WORLD

徹底的に練り込まれた世界設定で、プレイする者を圧倒する『ＥＧ』。今回は、2人の主人公のストーリーを再確認しつつ、新たに判明したフィールドを紹介しよう！ また、『ＥＧ』の物語をひもとくキーワードでストーリーを徹底チェック!!



シャルアミ編 プロローグ

ストルタ村に住む少女シャルアミ。彼女はこの村で、平穏な日々をすごしていた。そんなある日、ユテラルドの両親が殺されるという事件が発生。たまたま現場に居合わせた彼女は、ユテラルドのクレストの暴走に巻き込まれ、リューベーンへと飛ばされてしまう。そこで彼女は、シエナという女性に助けられる。しかし、この後、シエナは以前から彼女のことを狙っていたバグラゲラにさらわれてしまう。シャルアミは彼女を救うため、旅立つのであった。



▲クレストを持つシエナを狙うバグラゲラ。



▶クレストの実験体としてシエナを連れ去る。

1 リューベーン帝国内
女神宮メリダとの出会い

さらわれたシエナを救うべく旅立ったシャルアミは、途中で盲目の神官・メリダと出会う。シャルアミは、メリダから帝国がモンスターの奇襲により壊滅的打撃を受けていることを知る。



▲シャルアミは、自分が伝説上の存在であったリューベーンにいることを知り、がく然とする。

CHARACTER
メリダ

帝国皇家が持つ神殿の神官。目は見えないが、その代わりに神の神託を聞くことができる。そのせいか、神秘的で聖人を思わせる雰囲気を持つ。しかし、何を考えているか読めないという、怪しげな一面も…。シャルアミに何かを感じたらしく協力的に接するが、ユテラルドにはその逆で彼を冷たくあしらうようだ。



神の声を聞く盲目の神官

2 人秘学研究所内
帝国繁栄の象徴は今や無人の廃墟

シャルアミは、バグラゲラが数々の生体実験をしていた、人秘学研究所にたどり着く。そこには人の姿はなく、実験の失敗によって生み出されたモンスターが徘徊する危険地帯となっていた。

所内でシャルアミが見たものとは!?



▲柵の向こうに、何やら魔方陣のようなものがある。いったい何に使われていたのだろうか？



▶巨大モンスターがシャルアミを襲う！ 果たしてシャルアミは研究所から脱出できるのか!?

KEY WORD
人秘学研究所

人秘学はビリヤナの実とクレストを利用して、人間の潜在能力を引き出すパルミラについて研究する学問。所内では、ビリヤナの実からパルミラを作りだすために、非人道的な実験を行っていた。





▲所内には、今も研究の成果が残っている。

CHARACTER
ビルホルゴ

バグラゲラによってさらわれ、ある研究の実験体にされたらしい。

いよいよ発売が1カ月後に迫った、PS2ユーザー期待のRPG『エヴァーグレイス（以下『EG』）』。今回は、本作の魅力の1つである世界観を再検証しつつ、ついに明らかになったショップのシステムを、新着画面とともに徹底解剖していくぞ！

PS2 RPG エヴァーグレイス	4/27（予）	▶フロム・ソフトウェア
		▶￥6,800
	▶MC2(100KB)	

発売日も決定！『リューベーン』での冒険はもうすぐそこだ!!

『EG』の魅力の1つは、徹底して練られた世界観。発売が迫った今回は、ストーリーを振り返るとともに、新着画面から『EG』の世界をより深く紹介していこう。さらにショップに関する新情報も大公開する!!





ユテラルド編 プロローグ

右手の甲に、呪いの烙印と呼ばれるクレストを持つユテラルド。彼は幼い頃に、対立国の暗殺部隊によって両親を殺され、無意識のうちにクレストを暴走させてしまう。このとき、姉と慕っていたシャルアミが行方不明になってしまった。それから10年後、両親の仇を追ってビリヤナの森に入ったとき、突然リューベーンへと飛ばされしまう。そこで、ユテラルドはフォーリムという生命体に出会い、元の世界に戻る手段を探すために旅立つのだった。



▲ユテラルドを導くフォーリムの真意やいかに!?

KEY WORD
クレスト
ごく少数の人間の体に、生まれたときから刻まれている紋章のようなあざ。クレストを持つ者は短命で、その周囲で不可解な惨事が起こるため、呪いの象徴として忌み嫌われる。

1 リューベーン城への道のり
無気力な老人の正体は…



ユテラルドはフォーリムの助言に従い、リューベーン城を目指すことに。先へ進むと、道をふさいでいる巨大な檻に突き当たる。檻の近くにいるみすぼらしい老人の話では、檻には鍵がかかっている上に中にモンスターがいるため、開けることができないらしい。何とかして先に進みたいのだが…。

CHARACTER
元皇帝ナファトⅢ世
リューベーンの元皇帝。城がモンスターに襲われた際、護衛とともに逃げ延びたが、現在はたった1人でいる。そのときの絶望感からか、現在は無気力に日々をすごしている。



▲かつて、帝国の頂点にいた人物とは思えないほど落ちぶれているナファト。



▲ナファトの持つ絶望感はかなりのものらしく、無気力な返事しかしない。

2 氷結洞内部
凍てついた道の先にあるものは…

かつて、帝国の実験場として使われていたコロシアムへと向かうユテラルド。その前に立ちはだかるのが、この凍てついた洞窟だ。この洞窟は人為的な手が加えられており、侵入者を阻むトラップが各所に仕掛けられている。また、上り下りの激しい縦穴構造になっており、非常に迷いやすい地形となっているのだ。このことから考えると、洞窟内が凍っているのも、何らかの手が加えられていると思われる。果たしてユテラルドは、コロシアムにたどり着くことができるか？　そしてその先に待ち構える運命は？　その答えは、厚い氷のみが知っている。





▲階段の奥には出口があるのだろうか？　それともモンスターが？

◀氷の下には謎の影が見える。一体、何が氷づけになっているのだろうか。

3 リューベーン城前
今なおモンスターが徘徊する危険地帯

リューベーン城の近くの岩場にたどり着いたユテラルドは、突然モンスターの奇襲を受ける。どうやら、城を襲ったモンスターがまだ岩場を徘徊していたらしい。次から次へと出現するモンスターに、苦戦するユテラルド。このまま元の世界に帰ることなく力尽きてしまうのか!?





▶頼れるのは、鍛え抜いた剣技のみ。

KEY WORD
消滅帝国リューベーン
リューベーン帝国とは、かつて圧倒的な軍事力をもって、エディンベリー大陸を支配した軍事国家のこと。バグラゲラ率いる人秘学研究所が行った、「パルミラと人工紋章・アルクレストを組み合わせて人間の潜在能力を引き出す」実験の成功により、「パルミラ武具」という強力な力を得る。この武具の開発・生産が、リューベーンを大陸一の軍事国家へと成長させた。しかし、この巨大国家は、突然跡形もなく消滅してしまう。その原因は明らかになっていない。

ショップ SHOP

装備するアイテムによって主人公が強くなっていく『EG』において、アイテムの売買・強化・修理が可能なショップはかなり重要な存在。今回はついに、気になるショップの詳細が判明！　装備の売買の仕方からコーディネイトまで一気に紹介する。

1 ショップへはセーブポイントから行く！

セーブポイントは、データの保存だけでなく、ショップへの入口になっている。どこのセーブポイントからでも行くことができるので、冒険中に何度もお世話になることは間違いないだろう。



◀エテラルドの目の前にある、白い宝石がセーブポイントだ。

CHECK! ドレスアップシステムとショップの関係

ショップは装備の強化ができる唯一の場所。装備を強化して主人公を強くするこのゲームでは、なくてはならない存在なのだ。



▲武器や防具を買い替えたり、強化したりしながら…。



▲主人公を成長させていくのだ。これが『EG』の基本。

2 パルミラ片で装備の購入・強化・修理ができる!

ショップで一定量のパルミラ片（お金のようなもの）を店員に渡すと、装備の売買・強化・修理ができる。この3つのサービスを利用して、キャラクターを強化していくのが、ドレスアップシステムの醍醐味。最高の武具の組み合わせを見つけよう！



▶数多くの装備品の中からベストの装備を選ぶのだ。

KEY WORD パルミラ

人間の潜在能力を引き出すビリヤナの実のエキスを、人秘学の技術により結晶化したもの。パルミラ片を合成した武器や防具を装備すると、戦闘能力が飛躍的に向上する。

CHECK! パルミラの特性とは？

本作では、何をするにもパルミラが必要となる。まず、ショップなどで売られている武器装備には、すべてパルミラゲージと呼ばれる耐久度のようなものが設定されている。これは主人公が何か行動を起こしたり、装備しているだけでも減少。0になると装備が壊れて使用不可となってしまうのだ。ゲージは敵を倒すか、ショップで修理することで回復可能。それ以外の方法では回復できない。もう1つはパルミラ片。これは通貨の替わりをするもので、武器装備の売買はもちろん、武具の強化や修理にも必要となる。これがないと何もできないのだ。

パルミラ片の入手方法

パルミラ片は、主に敵を倒したときに手に入れることができる。上で説明したように、パルミラ片は冒険を続けるためになくてはならないものなので、敵を積極的に倒してパルミラ片を確保していく必要があるぞ。



▶画面に見えるひし形の結晶がパルミラ片だ。

パルミラゲージは行動で消費する

パルミラゲージは主人公が行動するたびに（歩くだけでも）消費する。特にパルミラアクションを行うと、より多くのパルミラゲージを消費するのだ。





▲このアクションは、必殺技のようなもので、戦闘で絶大な効果を発揮する。

◀パルミラ武具を装備している場合、歩いたり走ったりするだけでパルミラを消費する。

購入・売却

パルミラ武具を売買するコマンド。買いたい装備を選択すると、装備ごとに設定されているステータス変動値や、パルミラアクションの内容を確認することができる。また、武器と防具にはそれぞれ属性と耐性があり、敵に与えるダメージや、敵から受けるダメージが変わってくる。戦う敵との相性を考えて、装備を選んでいく戦略性が要求される。



▶ボス戦の前などは、特に慎重に装備を選ぶ必要がありそうだ。

強化

パルミラ片を使って武具を強化するコマンド。装備品にはそれぞれグレード（レベル）が設定されていて、パルミラ片を使って強化するとグレードがアップするのだ。また、ある程度グレードを上げると新しいパルミラアクションが追加され、装備を大幅に強化することができる。この場合、それまで設定されていたパルミラアクションはそのまま残るぞ。



▶買うよりも、装備を強化していったほうが効率的!?

修理

戦闘や移動で失った武具のパルミラゲージを、回復するコマンド。自分の装備を選択すると、修理に必要なパルミラ片の数が表示されるので、必要な分だけパルミラ片を渡すと、パルミラゲージを満タンにしてくれる。パルミラゲージが0になって壊れた装備は、ショップでしか修理できない。装備が壊れたら無理せずショップに戻ったほうがいいようだ。



▶使い方が乱暴だったらしく、かなりいたんでいる様子。

3 装備品の色を変えてコーディネイトできる!!

装備の色を変えてコーディネイトし、店員に見せて自分のセンスを評価してもらうというユニークなシステムがこれ。色は全部で5種類あり、これを各装備ごとに変えて、総合的なコーディネイトをしていく。装備の強化とは違い、色を変えても主人公のステータスが変化することはないが、店員に高く評価されると、何かいいことがあるらしい…。詳細は情報が入りしだい紹介するぞ。

STEP1 装備の色を変える

装備で色を変えることができるのは、兜・鎧・具足の3種類（アクセサリーと武器は色変更ができない）。色を変える装備を決めたら、5色の中から自分の好きな色を選んでいく。3種類の装備にそれぞれ5色ずつ色を変えることができるので、かなりのバリエーションがあるぞ。色の変更が終わったら、店員に見せる。果たしてどんな評価を受けるのだろうか？



ショップの店員
装備の売買・強化・修理を1人でこなす頼れる人(?)。装備のコーディネイトにはかなりうるさい。



色を変えたら…

STEP2 店員に見せて評価してもらう

コーディネイトが終わって店員に見せると、プレイヤーのコーディネイトを評価してくれる。コーディネイトに対する反応はさまざまで、かなりおもしろいコメントをしてくれるらしい。また、評価基準は店員の独断と偏見なので、今のところ謎に包まれている。





▲プレイヤーのコーディネイトを見て、考えこむ店員。どんな評価をされるか、かなりドキドキする瞬間だ。



▶やった！ オリジナリティがあると認められた！ しかし、リューベーンでも、はやりの色などがあるのだろうか…？

4 装備できるものはバリエーション豊か！

プレイヤーは、下の装備品を代表とするさまざまなアイテムを駆使して冒険を進めていくことになる。前にも書いたように武器と防具には、属性と耐性があり、敵との相性で使い勝手が変化する。また、武器には攻撃速度・攻撃範囲・武器のリーチが設定されていて、それぞれ長所と短所があるのだ。広い場所なら遠くから弓で攻撃するといったように、戦う場所によって武器を変えることになりそう。

武器

剣

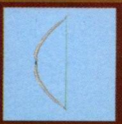
ユテラルドとシャルアミの両方が装備できる、一番オーソドックスな武器で、「斬」の属性を持つ。攻撃速度とリーチは普通？

斧

見た目の通り、威力は高いが攻撃速度が遅い。「叩」の属性を持つ。かなりの重さがあるようだが、シャルアミでも装備できるのだろうか。

槍

「突」の攻撃属性を持つ武器。威力は低いが攻撃速度が速く、攻撃範囲が広い。さらに剣よりもリーチが長いのでかなり扱いやすそうだ。

弓

シャルアミ専用の武器。軽いので力がない者でも扱える。攻撃範囲が広く、近距離はもちろん、遠距離攻撃できるのが最大の魅力。



ユテラルドたちがアイテムを装備できる場所は、武器なら片手か両手かのどちらか。防具なら、頭、身体、足の3箇所。頭以外の防具は、服の上から着込む形になるようだ。アクセサリーは特に決まりがないらしく、指輪なら指にと、アイテムによって装着場所が異なることになりそう。

防具

兜

頭に装備する防具。かぶるものから、仮面のように顔をおおうものまで幅広いタイプがある。写真はナベのようだが防御力は高いのだろうか!?

鎧

肩当てを含んだ、腰までを防御する半身鎧のことを指す。防具の中でも、体をおおう面積が一番広いので、頼りになりそうだ。

具足

腰から下に装備するすべての防具の総称。具足の中には、装備すると空高く飛んで攻撃するパルミラアクションを持つものもある。

アクセサリー

指輪やアミュレットといった、アクセサリー系の防具。写真は背中につける羽のようだが…。これを装備すると空を飛べるようになるのだろうか？



自分のオリジナルロボットを作り上げ、派手な3Dアクションが楽しめる『AC2』。今回はPS2にふさわしく進化を遂げた要素をチェック！

フロム・ソフトウェアが放つ期待のロボット3D・ACT！

PS2	ACT	アーマード・コア2	夏予定	▶フロム・ソフトウェア
				▶価格未定
				▶対応周辺機器未定

頭、胴、足などのパーツを組み合わせてロボットを作り上げ、さまざまな任務をこなしていく『アーマード・コア』（以下：AC）。その続編『AC2』がPS2でパワーアップして登場する。今回は、『AC2』の舞台設定と、新たに追加されたパーツを紹介していく。

東京ゲームショウ2000春で『AC2』をチェック！

東京ゲームショウに『AC2』が出展タイトルとして登場予定（詳しくはP．190〜193を参照）。会場では2つの任務とiリンクケーブルを使用した通信対戦が楽しめるぞ。『AC2』のスゴさを実際にプレイして体感してみよう！



2種類の対戦フィールドを用意。白熱のバトルを楽しもう。



◀PS2の処理能力によって『AC2』では、なんと数十体との迫力のバトルが展開される！



▶それぞれのフィールドには、気温が設定されている。環境を考えうえでの装備の選択が重要だ。

もちろん機体カラーの変更やエンブレム作成も可能



◀自分の好みのカラーに仕上げ、オリジナル性をアップさせよう。

STORY ストーリー
前作から67年後の世界…

『AC（前作）』の時代より60年前から進められていた「火星テラフォーミング計画」。106年の"大破壊"の混乱によって忘れられていたその計画の概要を入手した"ジオマトリクス社"は、大規模な調査部隊を火星に派遣する。そして地球暦196年、テラフォーミング計画により地球化された火星を発見。その後、地球の全人口の30〜40%が移住した223年の火星では、地球よりも激しい企業間武力紛争が繰り広げられていた……。



火星社会において重要な3つの巨大企業……

ジオマトリクス社

地球暦156年の"大深度戦争"勃発時に急激に規模を拡大させた企業。ACの開発には早くから取り組んでおり、新技術の開発には常に多額の資金を投じている。

エムロード社

エネルギー関連会社のセプテムが基となっている企業で、多くの企業を吸収合併することで成立。汎用性、耐久性、そして低価格を特徴としたACの開発に取り組んでいる。

ブリッツ社

ジオマトリクス、エムロードのどちらにも組せず、中立的な立場に位置する情報＆技術系の企業。一時期はACの開発も行っていたが、現在では傭兵の仲介業を一手に行っている。

『AC2』でさらなる進化を遂げた 5つの新パーツを紹介!!



入手したパーツや装備を選択し、プレイヤー自身が自由に機体を組み上げていくメカカスタマイズシステム。『AC2』では新たなパーツカテゴリーが3種類追加され、機体の組み合わせパターンが格段にアップしている。ここでは、それらの新パーツをチェックしていくぞ。

◀パーツのデザインは前作より引き続き「河森正治」氏を起用。さらにPS2ならではのモデリングによって細部まで描かれている。

ACを構成するパーツは全14種

AC(ロボット)を構成する上でのパーツカテゴリーは、全14種類(★は新カテゴリー)。中には新機能を搭載したパーツも登場し、前作を遥かに上回るACの構成が可能。

1. HEAD
2. CORE
3. ARMS
4. LEGS
5. GENERATOR
6. RADIATOR ★
7. FCS
8. OPTION
9. BOOSTER
10. BACK WEAPON LR
11. ARM WEAPON L
12. ARM WEAPON R
13. INSIDE ★
14. EXTENSION ★



13 INSIDE ……【インサイド】

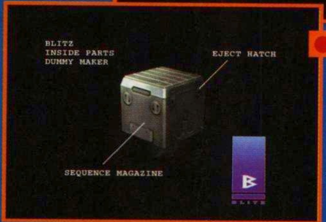
新カテゴリーの1つであるインサイドは、内蔵武器としてコアに装備することが可能。通常の武器と同じように武器選択ボタンで選択後、攻撃ボタンを押すことでコアから射出される。特殊効果を発揮するものが多いこの武器の登場によって、AC戦における戦略の幅が広がったといえるだろう。



●デコイ ディスペンサー
◀自機の代わりに敵の攻撃目標になってくれるパーツ。敵キャラにロックオンされるので、攻撃を回避できる。



●爆　雷
▶使用効果は従来の爆雷兵器と同じ。今作では背中武器からインサイド武器へと移動した。



●ダミー メカー
◀敵にロックオンされることはないが、レーダーには表示されるので、自機の位置を惑わすことが可能。

14 EXTENSION ……【エクステンション】

このエクステンションも新しいカテゴリーの1つ。ACのさらなる高機動化を目指し設計されたもので、両肩の外側部分に補助推進装置などが装着可能となっている。ゲームの設定では、エクステンションはまだ実験的なものが多く、各ACメーカーはその開発を急ピッチで行い始めているという。



●バックブースター
◀後方へのバックダッシュに効果を発揮するブースター。敵の攻撃を回避するのに非常に有効なパーツだ。



●エネルギーパック
▶ジェネレータとの連動を目的として設計されたパーツ。ACエネルギーの増設用パック。



●連動ミサイル
◀ブリッツ社が開発した新兵器。肩に装備したミサイルの補助兵器として作られたもので、ミサイルと連動する。

6 RADIATOR ……【ラジエータ】



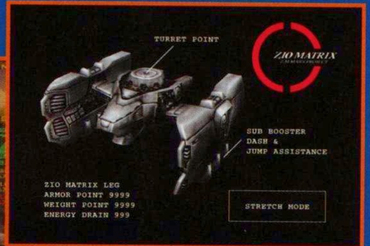
冷却装置。溶岩地帯などの場所ではこの機能が重要になる。

●ラジエータ1000
◀機体の熱を冷却する機能を持つパーツ。

4 FLOATING LEGS (LEGS) ……【フローティングレッグ】

ジオマトリクス社が火星環境用に開発した、脚部の新パーツ。速度は全脚パーツ中ほぼ最速の機能を誇るが、全体的な性能にはまだ不安定な部分が残っている。機能的には「2脚」「タンク」の性能を引き継いだもの。



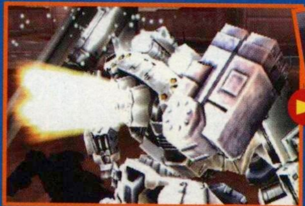


◀▲性能的に不安な部分もあるが、レイヴンたち(AC乗り)には愛用するものも多い。

2 OVERED BOOST (CORE) ……【オーバードブースト】

オーバードブーストとは、ACの推進装置に関する新規格で、コアパーツに内蔵された特殊ブースターのこと。発動中は通常の数倍という驚異的な速さでダッシュ移動が可能となるのだ。







▶新機能のオーバードブースト! 発動中はエネルギーの消費量も多くなる。

斬新かつ画期的なシステムが好評を博した3D・RPG『ラグナキュール』の続編がついに登場!!



前作から2年半……新たな伝説が今、幕を開ける!!



さらなる進化を遂げたフルポリゴンRPG最新作が登場!!



星をつぐ一族の血を引く青年

エラン

本編の主人公。幼い頃に父親と生き別れになる。その10年後、ある目的のために旅に出るが……。

『レジェンド』は、前作の15年後にあたる物語。主人公のエランは、前作の主人公・リーンの息子であり、彼を中心に新たな物語が描かれていく。また、システムは前作の特徴を色濃く受け継いだうえ、新たな試みがなされているぞ。



△物語は、前作の主人公リーンが探し求めた世界・アガスティアを舞台に展開していくのだ！

STORY

はるか昔、神に逆らい世界から追放された「星をつぐ一族」。その末裔である青年・リーンは、仲間とともに「放浪の神々」を倒し、世界に平和を取り戻す。その5年後、リーンは息子のエランと娘のミクを連れ、同胞が暮らす世界「アガスティア」を訪れる。だが、3人は一族の襲撃を受けて生き別れになってしまうのだった。そして……。



エランの幼なじみ

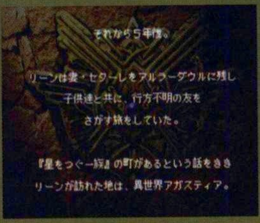
カリン

エランとともに育った幼なじみの女の子。博学なのだが、歳のわりにませているのが珠にキズ。

『ラグナキュール』ってどんなゲーム？

'97年10月に発売されたRPG。フルポリゴンで構成された世界を舞台に、主人公・リーンの冒険を描く。戦闘も3D世界で展開され、ボタンをタイミングよく押すことで連続攻撃が可能になるなど、目新しいシステムで注目を集めた。アートディンクベストとして¥2,800で『レジェンド』と同日発売が予定されている。

▶前作を知らない人は、これを機会に遊んでみるといいかも。





◀前作のクリアデータを『レジェンド』でロードするとイイことがあるらしい。

ラグナキュール レジェンド

発売当時、フルポリゴンRPGとして話題を呼んだ『ラグナキュール』。その続編となる『ラグナキュール レジェンド(以下レジェンド)』が満を持してPSで登場！　今回は、キャラクターやストーリー、システムを一気に紹介するぞ。

PS RPG	ラグナキュール レジェンド	7月(予) ▶アートディンク ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）

新要素をプラスした『レジェンド』の魅力を徹底的に紹介するぞ!!



不思議な力を持つ少女



基本的なシステムは、前作とほぼ同じ。3Dマップを自由に移動して、敵とエンカウントすると戦闘フィールドへと切り替わる。しかしながら、その細部にはRPGマニアも納得するような斬新なアイデアが盛り込まれているぞ。ここでは、そんな『ラグナキュール』ならではのシステムを新要素と合わせて紹介していこう。

ストーリーを彩る豊富なイベントの数々！

『レジェンド』の物語は、エランが旅を通じて成長していく姿をリアルに描いていく。旅の途中には、仲間との出会いや別れ、人々の触れ合いなど、バリエーションに富んだイベントが満載!! 巧みな演出で物語を盛り上げてくれるぞ。また、前作以上に魅力的な女の子が数多く登場し、恋愛イベントなどのお楽しみ要素も満載。選択肢によって展開が変化するなど、プレイヤーを魅了する要素が豊富に導入されている。これらの要素がどうなるのかも注目したいところだ。



▲旅の途中で出会う人々との、心温まる触れ合いが描かれるぞ。



◀リーンやリーヴのほかにも、前作のキャラが登場する可能性は？

リーヴ

前作でリーンと冒険をともにした、不思議な力を持つ少女。今作でも物語のカギを握っているらしい。

PICK UP! ストーリーを盛り上げるリアルタイムイベント！

下の画面写真を見てもらえばわかるように、リアルタイムイベントとは、いわゆるミニゲームのこと。その内容もじつに多彩で、STGやACT風のミニゲームが随所に盛り込まれているぞ。さらに、これらをクリアするとキャラのステータスがアップするなどの特典を得ることができるのだ。



▲飛空艇を操作して、正面から迫ってくる浮遊石をよけるミニゲーム。



▶逃げ回る盗賊を捕まえるミニゲーム。トロッコに乗ることもできる。

リアルタイムで展開されるノンストップバトル!!

このゲームの最大の魅力は、なんといってもリアルタイムバトル。限られた戦闘フィールドを舞台に、攻撃や魔法などのコマンドを入力することで展開していく。各キャラは、時間が経つにつれて“タイムゲージ”がたまり、このゲージがMAXになるとコマンドが実行可能になるぞ。また、攻撃がヒットする瞬間にボタンを押すと連続攻撃が、敵の攻撃を受ける瞬間にボタンを押すとガード(ダメージ軽減)が可能。アクション性を持たせることによって、よりスリリングな戦闘を楽しめるようになっているのだ。

緊張感あふれるバトル!!



◀コマンド入力の速さも重要なポイントだ。



◀バトルフィールドをところ狭しと動き回るキャラたち。ボタンを押すタイミングをつかめば、連続攻撃も可能になるぞ！

一瞬の油断が命取りに!!



▲敵は容赦なく攻撃してくる!! 1秒を争うスピーディなバトル展開にキミはついてこれるかな？

世界最強の称号を持つ男



リーン

エランの父親であり、屈強な戦士。星の一族を捜す旅に出るが、ある事件を境に行方不明となる。

PICK UP! MBS(メモリーカードバトルシステム)も健在!! 友だちとの対戦が熱い！

MBS(メモリーカードバトルシステム)とは、本編で育てたキャラのデータを使って、友だちと対戦が楽しめるというもの。本編で手に入れたアイテムを賭けて、友だちとの真剣勝負が楽しめるぞ。また、キャラのトレードや対戦参加する人数の変更（最大4対4）も可能なので、相手とのレベル差が大きい場合でもハンデをつけて戦うことができるのだ。





◀時間無制限のバトルロイヤルが始まる!!

◀友だち同士で集まって対戦すれば盛り上がること間違いなし！



ルミー Rummy

優れた格闘能力を評価され、ゼルハポリスの側近として仕えている少女。ゼルハポリスからマウスの滞在中のガイド役を命じられ、渋々ながらマウスの世話をすることに…。

マウス Mouse

相棒のしゃべる楽器のパチモとともに、各地を演奏しながら旅する音楽家。旅先で金持ち相手に盗みを働く泥棒でもある。非常に無口だが、美人には弱い。

PS2 RPG	ライゼリート ～エフェメラルファンタジア～	6月末（予）	▶コナミ
			▶価格未定
		▶MC2（KB数未定）	

謎を秘めた島「パンデュール島」。そこを舞台に描かれる正統派ファンタジーRPGの続報。今回は物語1日目に起こるイベントを中心に島の秘密に迫るぞ。

ついに判明!! PS2期待のRPGの世界と序盤の物語



STORY ストーリー 壮大な冒険の扉を開く1日目

島の支配者ゼルハポリスに招かれパンデュール島を訪れたマウスは、島でのガイド役である巫女ルミーと、王家に仕えるバゴス将軍と出会い、城に案内される。謁見の間に通されたマウスはゼルハポリスとその婚約者ロレイユ姫と対面し、姫の美しさに心を奪われる。婚礼の式典に使う曲作りを依頼されたマウスはその場で曲の一部分を演奏、高く評価される。しかしマウスのまわりにはすでに陰謀の影が見え隠れしているのだった。



▲港にはマウスを出迎えるために、ゼルハポリスの側近であるルミーが待っていた。

▼王家に仕える勇猛な将軍バゴス、ルミーとともに、ゼルハポリスの待つ城へと向かう。





◀船の行き来がほとんどないこの島。次の船が来るのは6日後の予定だ。

▼島の実質的な支配者ゼルハポリスから、曲作りを頼まれて、その報酬の額を聞いて快く引き受けるマウス。





ロレイユ姫 Loreille

パンデュール島を治める王族の姫で、幼い頃両親を亡くしているため、唯一の王位継承者。島民から慕われている。ゼルハポリスとの結婚を5日後に控えている。

ゼルハポリス Xeipherpolis

パンデュール島の実質的な支配者。一見やさしげな紳士に見えるが、実は冷酷で高慢な性格の持ち主。貴族の出身ということだけで年令や経歴などは謎に包まれている。



BATTLE バトル 快適な戦闘を実現するシステムの数々



▲効果範囲の広い魔法や強力な魔法での攻撃もある。それらを使うときにはアクションポイントの消費が大きい。

『ライゼリート』の戦闘では、アクションポイントによる、コマンド入力式バトルが採用されている。10ポイントあるアクションカウンターが最大になると、コマンド選択が可能。使う技によって消費されるポイントが違うので、弱い攻撃ならまたカウンターがすぐに最大になり、早く攻撃できる。さらに戦場を外周エリアと内周エリアに分けた、サラウンド・バトルフィールドを採用。キャラの位置関係によって、戦闘の展開が変化するなど、戦略的な戦闘ができる。



▲戦闘開始時のキャラクターの位置によって、使える魔法などが変わり、戦闘での優劣が決まる。

▼戦闘には「AIボタン」が存在し、最も効果的な行動を自動的に選んでくれる。



パンデュール島に生息するモンスターたち

パンデュール島に住んでいるのは人間ばかりではなく、恐ろしい魔物も多数生息しているのだ。ゲーム中に登場するモンスターの数は約160種類で、小さなものから巨大なものまでいろいろ登場するぞ。



◀恐竜の雰囲気が漂う、フットゲーター。



▶はさみ状の腕が特徴的な怪物、ペンデュラム。

"永遠の島" パンデュール島エリアガイド

●周辺海域

周囲にはほかの島はあまり存在しない。島の周辺は潮の流れが速く、また近海にはモンスターによって沈められた船が多い。現在この島に近づく船は少ない。

●島の環境

一年を通して気温が高いが、空気が乾燥していているので過ごしやすい。また豊かな自然に恵まれており、自給自足の生活が成り立っている。また山からは良質な鉄鉱石が採れるので、それを使い、金属製品を作る技術が非常に発達している。



▶山間部には切り通し工法で作られた道が見られる。

●街

島の南部に位置し、島民の大半が住む。なだらかな斜面に作られている。中心を流れる川を境に、一般の人たちが住む東ブロックと裕福な人々が住む西ブロックに分けられている。



▲下町の市では海で採れた魚など、いろいろな物が並ぶ。

●断層

島を東西に走る断層があり、この断層が切り立った崖を作っているので、街から北側への陸上交通の妨げになっている。

●パンデュール湾

外海にはモンスターが出現するので、島の漁業のほとんどはこの湾内で行なわれている。潮の流れと、モンスターに追いかけられた魚が入ってくる関係から、最適な漁場となっている。



鉄の忠誠心を持つ男

バゴス将軍 Bagoth

モンスター退治や城の警備をする兵士たちを指揮している将軍。ロレイユ姫に対して、絶対的な忠誠心を持つ。



◀ロレイユ姫を見た瞬間、その美しさに心を奪われるマウス。次の瞬間、1つの曲のイメージが閃き、演奏をすることに。



▶300年の時を生きてきたパチモ。そのパチモは、パンデュール島に何か違和感を感じているようだ。



踊り子もこなす宿屋の看板娘

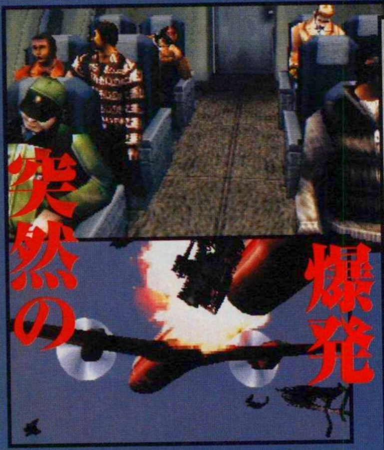
リンナ Rinna

マウスが滞在する宿屋の看板娘で、島のお祭りのメインダンサーに選ばれている踊り子でもある。音楽家であるマウスとは気が合いそうだが、どんなふうに出会うのかな？

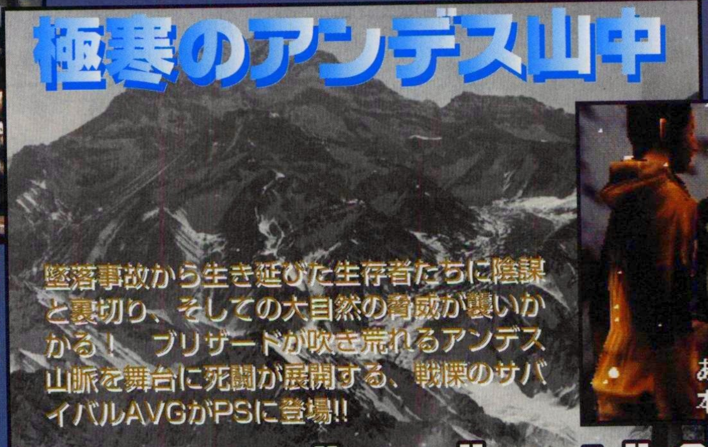


ワンポイントレッスン ライゼリート～エフェメラルファンタジア～とは？

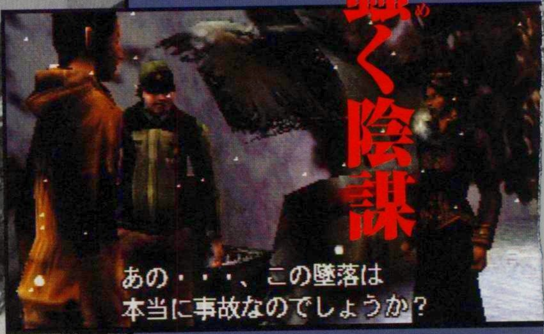
「ライゼリート」とはドイツ語で旅の楽士を意味する。また「エフェ～」は英語で"はかない夢物語"という意味。何か意味深。ストーリーに関係があるのかな。



極寒のアンデス山中



墜落事故から生き延びた生存者たちに陰謀と裏切り、そしての大自然の脅威が襲いかかる！　ブリザードが吹き荒れるアンデス山脈を舞台に死闘が展開する、戦慄のサバイバルAVGがPSに登場!!



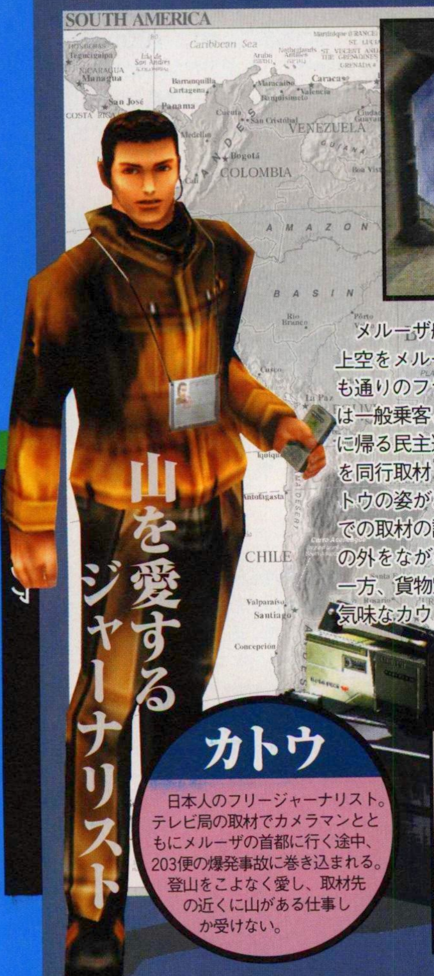
PS史上最悪のサバイバルが今始まる!

ACONCAGUA®
アコンカグア

Aconcagua... El Centinela Blanco
Sobre sus pendientes inhumanas, donde el hielo y el viento son soberanos,
frequentemente los extremos se unen, el comienzo y el final de un camino, exito y fracaso, vida y muerte.

南米の小国・メルーザでそれは起こった

PS / AVG	アコンカグア	6月（予）	▶SCE / ▶価格未定 / ▶MC（1ブロック）







◀母国の民主化を望むパチャママとカトウの運命的な出会い。

▲誰もが無事に空港に着くことを疑わなかった。しかし次の瞬間…。

革命前夜

メルーザ航空203便は、アンデス山脈上空をメルーザの首都に向かって、いつも通りのフライトを続けていた。機内には一般乗客とともに、地方遊説から母国に帰る民主運動家・パチャママと、彼女を同行取材しているジャーナリスト・カトウの姿があった。パチャママから空港での取材の許可を取りつけ、上機嫌で窓の外をながめているカトウ。しかしその一方、貨物室の一角で、不審な物体が不気味なカウントダウンを続けていた…。

山を愛するジャーナリスト

カトウ

日本人のフリージャーナリスト。テレビ局の取材でカメラマンとともにメルーザの首都に行く途中、203便の爆発事故に巻き込まれる。登山をこよなく愛し、取材先の近くに山がある仕事しか受けない。

混沌が支配する国 メルーザ

メルーザはチリとアルゼンチンの間にある小国。民衆は長い間、軍事独裁政権による拷問や大量虐殺に苦しんでいた。しかし、民主運動家・パチャママが民主運動を始めてから、急速に民主化の動きが強まっている。



墜落

203便、消息を断つ

貨物室にある不審物のカウントダウンが「0」になった瞬間、機体後部が爆発。機体はバラバラになりながら、アコンカグア山へと墜落してしまう。



▲爆発する直前、カトウを見つめるブロンドの女性。爆発と何か関係が？



▲爆発によって機内は、またたく間にパニックに。脱出しようにも空中ではどうすることもできない…。



◀強烈な爆発は、一瞬にして機体のコントロールを奪ってしまう。

爆発

理想を追いかける革命家



パチャママ

メルーザ人の民主運動家。軍事クーデター後、身の安全を確保するためアメリカに移住していたが、祖国民主化のために祖国に戻り、民主活動の指揮をとる。地方での遊説から帰る途中で、墜落事故に遭う。

絶望





▲▶状況は悪化する一方。このままこの山が墓標となるのだろうか？

実在する山ACONCAGUA

南米のアルゼンチンとチリの国境にそびえる、標高6959mの山で、アメリカ大陸の最高峰。古代よりインカ人からあがめられていた山であり、故・植村直己が5大陸最高峰登頂の一環として登った山としても有名。



急襲



▲あまりにもいいタイミングで現れた謎の部隊。まるで最初から203便が墜落するのを知っていたかのように…。

謎の兵士たちに追われる一行

カトウとパチャママが他の生存者とともに下山していると、ヘリが現れる。救出部隊かと思いきや、突如ヘリから銃撃が！　救出部隊ではないのならいったい何なのか？　そして謎の部隊の目的は!?

▼とうとう仲間割れが発生。寒さは体だけでなく、人間の心も凍りつかせる…。



大自然の前になすすべもないカトウたち

謎の部隊の攻撃を何とかかわした一行は、何とか下山を続ける。しかし激しい吹雪と、いつ襲ってくるともしれない謎の部隊の恐怖によって、肉体的・精神的に追いつめられていくカトウたち。救出の望みはない中、果たしてカトウたちは、死の山から生還することができるのか!?

不和 協音

衝突

銃撃



▶寒さと不安で極限状態に追い込まれる一行。次第に険悪な雰囲気に…。



カトウたちの運命やいかに！

話題の実写インタラクティブAVG



What's『ØSTORY』

突然の交通事故に巻き込まれ、死亡した主人公。彼は天使に出会い「真実の愛を見つけ出せたら奇跡が起こる」と告げられる。不思議な力を得て霊体となった主人公は、地上に舞い戻り、暴漢に襲われそうになった少女、リナを救うのだが……。

こんなプロローグとともに幕を開ける『ØSTORY』の物語。ノンストップで流れる実写映像と、合間に挿入されるユニークなミニゲーム、そしてプレイヤーの愛情が試されるさまざまな選択肢。これまでのAVGにはなかった斬新な展開は、プレイヤーを決して飽きさせないはずだ。はたしてキミの思いは、リナに届くのだろうか!?



◀アイドル歌手のリナ。霊体である主人公は、彼女からは見えず、触れることもできない。

ØSTORY™
ラブストーリー

美しい実写映像と、感動的なシナリオが話題のAVG『Ø STORY』。今回は、このゲームに出演する美少女たちのインタビューを特集してお届けしよう！

PS2 AVG	Ø STORY ラブストーリー	春予定 ▶エニックス ▶¥7,800(DVD2枚組) ▶MC2(KB数未定)



「リナは普段の自分に似てるんです」

リナ役・平山綾

平山綾ちゃんが演じるのは、新人アイドル歌手のリナ。交通事故で霊体となったプレイヤーが思いを寄せるヒロインだ。

――リナはどんな女の子？

「性格は優しいんだけど、わがままなところもあるんです。芸能界に飛び込んでがんばっていくっていう設定だから、実際の私に似てるところもあるかな(笑)。わりと演じやすかったかもしれないですね」

――ゲームの演技は、普通のドラマとはやっぱり違うのかな？

「ぜんぜん違いましたねぇ。最初にこのお話をいただいたときは、こういう実写のゲームがあるっていうこと自体知らなかったし。なんか実感がわかなかったです。主演っていうプレッシャーもあったし、ホントに不安でしょうがなかったですよ。でも、思い切ってやってみて、今はすごく良かったと思います」

――ゲームはもうプレイしてみた？

「ちょっとだけ。すっごくやりたいけど、怖い気もするんです。撮影中は、そのとき撮ってるシーンがゲームでどういう風になるのかわかんなかったから。それにゲームの相手が自分っていうのも…」

――不思議な感じだね。

「はい。不思議な感じもするし、恥ずかしいっていうのもあるし。でも今度勇気を出してやってみます(笑)」



▲歌手としてステージに立つリナ。その心の中に秘めた思いは…？

出演者に直撃インタビュー！



サキ役・初音映莉子　「プレイヤーの人が私に乗り移るんです」

初音映莉子ちゃんが演じるサキは、リナの付き人。霊感の強い女の子だ。

――プレイヤーの幽霊がサキに乗り移るんだよね？

「そうなんです。霊感が強いっていっても別にデリケートな感じじゃなくて、『私に乗り移っていいよー』みたいな軽いノリなんですけど」

――難しくなかった？

「死んだ男の子の気持ちになりきるのがたいへんでした。見た目は女の子のままで、ワンピースとか着てて、でも話し方は男の子なんです。自分のお兄ちゃんの話し方を真似してみたりして、ぎこちなくならないように注意しました。でも幽霊が乗り移ってないときは女の子の役だから、頭の中がちょっとごちゃごちゃになったりして。でも、難しいぶんやりがいもありました」



▲街を歩くサキ。右に見える光が霊体化したプレイヤーの姿だ。



ルビー役・直瀬遥歩　「台本が何パターンもあってビックリ！」



▲ルビーとリナは音楽という絆で結ばれた親友。突然の失踪はいったいなぜ!?

遥歩ちゃんが演じるルビーは、リナといっしょに歌手を目指す女の子だ。

――リナの親友役なんだよね？

「そう。でも途中で、突然リナの前から姿を消しちゃうんです。それでリナが怒っちゃって…、っていう感じですね」

――ゲームのお仕事はどうだった？

「うーん、最初は普通のドラマみたいにお芝居をするのかなって思ってたんですけど、そう思って台本を見たら、ぜんぜんお話がつながってないんですよ。いろんなパターンがあって、一気に先のページに飛んだりして。だから同じシーンでも、パターンによって笑ったり怒ったりするんです。でも何回も練習してると、もっとわけわかんなくなっちゃったりして…。気持ちの切り替えがたいへんでした。いろんな私を見てもらえたらうれしいです」

サックス少女役・小野麻亜矢　「隠しキャラの私を見つけてください」

サックス一筋の少女を演じるのは小野麻亜矢ちゃん。でもじつは普通にプレイしていても登場しない役なのだ。

――隠しキャラなんだって？

「はい。インパクトがあって気に入ってるんですけど、ある条件を満たさないと出てこない役なんですよ。だからがんばってプレイして、私を見つけてほしいです」

――撮影でたいへんだったことはある？

「そうですね。ゲームの中で『こちょアイコン』っていうのがあって、くすぐられたりする場面があるんですよ。それがちょっと…。実際には何もないのに、つねられてるような顔をしたり、『やめてよ』とか言ったりしなきゃならないんですよ(笑)」

――練習したの？

「いえ、撮影現場で急に言われて。おもしろかったけど、すごく難しかったですね」



▲サックスに情熱を燃やす少女。音楽を通してリナと知り合う。





ヒトミ役・眞鍋かをり　「初めての演技のお仕事で緊張しました」



▲リナの遊び仲間だったヒトミ。歌手デビューしたリナを応援している。

眞鍋かをりちゃんは、リナの友だちのヒトミ役。

――どんな役なの？

「ヒトミは、昔リナが渋谷で遊んでいたときのお友だち。家出少女っていう設定です。リナの活躍をうれしく思いながらも、自分のやりたいことが見つからなくて、ちょっと複雑な気持ちになっちゃってるんですよ」

――演じてみた感想は？

「難しかったです。演技のお仕事がそのとき初めてだったんで」

――初めてでこれはハードだよね。

「ハードでしたねー(笑)。台本自体を見たこともなかったし、ゲームのこともよくわからなかったし。でも、出演できてすっごくうれしかった。このゲームのおかげで演技の難しさと楽しさがわかった気がします。ぜひまたチャレンジしてみたいです」

占い師役・佐藤江梨子　「すごく怪しげな役なんです～」

佐藤江梨子ちゃんは、すべてが謎に包まれた占い師役を担当している。

――ちょっと変わった役どころだよね。

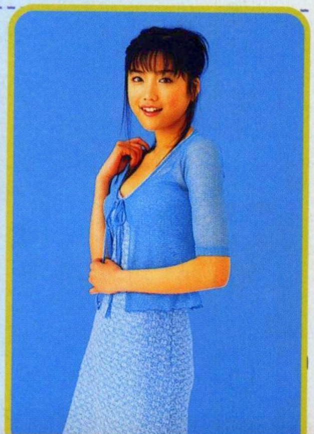
「そーなんです！　謎の占い師なんですよ。よーく見ないと佐藤江梨子だってわからないかも。初めてこの衣装を着てメイクしたときは、自分でも息を呑みましたね。『スゴイ！』って。とにかくすごく怪しげなんですよ～」

――お話にはどうかかわってくるの？

「サキちゃんが、悩んでるリナちゃんを私のところに連れてくるんです。怪しいけど、じつはいいヤツなんですよ。リナちゃんの気持ちが揺れているときにアドバイスをする、けっこう重要な役割なんです。登場する場面はそんなに多くないんですけど、怪しくて優しい役なので、プレイ中はいろいろなところを見てほしいですね」



▲神秘的な雰囲気をもつ占い師。タロットを片手に、悩めるリナを導いてくれる。



KCE大阪MAJOR-A直撃取材!!

開発者が語る『実況ワールドサッカー2000』の魅力のすべて



実況ワールドサッカー2000

開発も順調な『実況ワールドサッカー2000（以下実況2000）』。開発スタッフ（MAJOR-A）インタビューで判明した『実況2000』の新事実をもとに、ゲーム内容を紹介。サクセスモードの情報もバッチリです。

PS2	SPG	実況ワールドサッカー2000	春予定	▶コナミ
				▶オープン価格
				▶MC 2（KB数未定）、MT 2 4P対戦可

ここまでわかった史上最高サッカーゲームの真実

見た目だけでなく、1対1の攻防を意識した選手のアクション!

──現在の開発度はどのくらいですか？

中川：試合部分ですと、60～70%程度でしょうか。

奥田：まだまだ映像面で、何ができるかを研究中です。

──ゲームモードはどんなものがあるのでしょうか？

奥田：基本的に今までのシリーズにあったものはすべて入ります。PKやシナリオはもちろん、サクセスもあり、実に多彩になっています ポイント1。

──PS2になって、選手のグラフィックがリアルになっていますが、アクション面で変わった部分は？

中川：今回は、1対1の選手同士の攻防を重視したいので ポイント2 、そういった選手のアクションを追加しました。たとえば2人の選手が足でボールを取り合ったり、競り合って、ボールを取り合いしたりといった動きなどです。

──アクション面以外でPS2になって、今までと変化した部分は？

奥田：グラフィックが格段に進歩したことです ポイント3 。ゴールを決めて選


▲最新バージョンのロムを前に、質問に答えてくれたお2人。開発のまっただ中ということで、ちょっとお疲れでした。

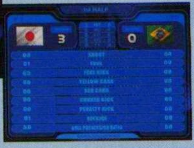
PLAYMODE プレイモードチェックポイント

ポイント1 多彩なモード

右のメニュー画面を見てもわかるとおり、『実況2000』には、前作と同じく、トーナメントやシナリオモードが用意されている。シナリオというのは前シーズンの印象深い試合の状況を再現し、プレイヤーがその試合を勝利に導くモード。また、U-23の代表が活躍するシドニー五輪を予選から再現できるオリンピックモードも入っている。



▲これがメインメニュー画面。今までのシリーズと違い、デジタルな感じになっている。


▼対戦モードの試合終了時の画面。全体的に統一のとれたデザインになっているぞ。

ポイント2 1対1の攻防を重視

『実況サッカー』シリーズの魅力は、なんといってもプレイヤー同士の1対1の読み合い。『実況2000』では、今までどおり簡単にアクションが出せ、さらにその種類も増えるとのこと。COMも頭がよくなるので、COM対戦もより楽しみに。

ポイント3 美しくなったグラフィック

やはりPS2といえばグラフィック。PSフェスで出展されたバージョンでもかなりの美しさだったが、それよりも、もっとよくなるというからオドロキ。選手だけでなく、観客や審判などもちゃんとポリゴンで表示されるのだ。



◀走った後の慣性なども表現される。



▶観客1人1人から選手の口の中まで描かれているというから驚き。

ポイント4 出場国は100＋50以上

A代表100カ国以上というだけでもすごいのに、23歳以下が中心の五輪代表チームも50カ国用意されているのだ。



手が喜ぶ場面などを見てもらえばわかるんですけれど、『実況2000』では、選手の表情がアニメーションするんですよ。今までのシリーズでは、喜んでいても無表情でしたからね。もちろん、プレイ中の選手のアクションもよりリアルになってます。

中川： 新操作としては、右スティックでキーパーだけを操作できるようになりました。例えば、ディフェンスしながら、キーパーをこっそり前に出して、ボールをとるといったこともできますよ。

——デュアルショック２では、ボタンが感圧式になりましたが、これを使う予定はありますか？

中川： 今までのシリーズですと、ボタンの押す時間でパスの強さを調整してましたが、今回はボタンの押す強さで、パスの強さを変えるように調整中です。ただ、操作が難しくなるようだと、思い切って削除してしまう可能性もあります。

——使用できるチーム数は、どのくらいの数になりますか？

中川： 各国のＡ代表が100カ国、オリンピック代表が50カ国、計150カ国用意してます ポイント４ 。

——150というと、全選手の外見やパラメータなどを決めるのは大変じゃないですか？

中川： かなりの調査量でしたね。

奥田： いちばん苦労した部分です。名前しかわからない選手などもいたので、インターネットなどを使ったりして調べたりもしましたね。

自分の好きな国の代表に!! 新しいサクセスモード

——サクセスの設定は、どんな感じになるのですか？

中川： 世界各国のプロのクラブチームが舞台になってます ポイント5 。その国の代表監督に、主人公の尊敬している人物が就任したということで、代表入りを目指してがんばるというストーリーです。

——システムは、前作を踏襲したものですか？

中川： はい。基本的なシステムは完成されているものなので大きくは変えていません ポイント６ 。

奥田： ただ、文字などを見やすくするためと、今回のコンセプトに合わせて、行動選択と練習時などのアイコンをなくしました ポイント７ 。

——国はプレイヤーが決められるのですか？　また、国ごとに特色などあったりするのですか？

奥田： 名前やポジションなどと同様に、国と都市を選択できます。もちろん、選んだ国によってイベントやキャラクターなどが違ってきます ポイント８ 。女の子も国によって違いますよ。ちゃんと彼女にできますから ポイント９ 、はりきってください。

——今までのシリーズには、サクセス以外の選手作成モードがありましたが、今回もありますか？

中川： はい。手軽に選手を作れる簡易選手作成も用意してあります ポイント10 。期待してください。



▶実際にプレイしながら、説明してくれた中川氏。完成度60％前後のロムでも、めちゃめちゃよく動いていました。

SUCCESS サクセスモード チェックポイント

ポイント5 今回のサクセスは各国のプロクラブチームが舞台

『ワールドサッカー』というくらいだから、サクセスも当然世界が舞台。しかも、自分の好きな国や都市が選べるというからうれしい。主人公は、まず自分が選んだ都市にあるクラブチームに所属することになる。そのクラブで活躍し、３年後には代表に選ばれるのが目標。もちろん３年後に代表に選ばれないと、ゲームオーバー。ちなみに、選べる国は数十カ国。国ごとに、さまざまなイベントが用意されているので、少なくとも登場する国の数以上は楽しめるのだ。１カ国でも十分楽しめるのに、すごいボリューム。国ごとのサッカーの特徴に合わせてに育成しやすいの選手タイプなんかもあるはずだよね。名物チームメイトの宮本くんも各国に登場するぞ。



◀これが代表監督らしい。セリフから見て、代表には選ばれているようだが……。



▼宮本くん（日本じゃないので名前は違うけど）の髪型が変でイカス。ここは南米か？

ポイント６ システムは従来のものを踏襲

ステータスや体力など基本的な要素は前作と同じになっている。そこで、ここではサクセスのメイン画面の見方をチラっと説明しよう。



❶体　力	これが少ないと、練習時のケガ率がアップするので、こまめな回復が必要
❷SOUL	サッカーに対する情熱を表しており、低いと監督などの評価が下がる
❸パラメータ	主人公の能力値を表す。代表になるには規定の数値以上の能力が必要だ
❹コマンド	ケガの状態、特技などの画面に行くためのコマンド。ＬＲで切り替える
❺会話ウインドウ	左の大きな顔ＣＧが主人公の顔。右が現在会話しているキャラだ

ポイント７ シンプル＆親切なコマンドシステム

今回はゲーム全体をとおして、デジタルな雰囲気をコンセプトとしているようで、サクセスの各画面も前作とは違う。アイコンなどを廃し、文字のみとなっており、練習時も、ポリゴンのキャラがレンダリングされたものがリアルタイムで動く。



▼行動選択メニュー。ここで練習や休暇などを選択。コマンドの結果はリアルタイムで表示される。

▲レンダリングされたポリゴンキャラが動くトレーニング画面。画面下にあるのが、トレーニングメニューの項目。

ポイント８ いろいろなキャラクターが登場

選べる国がたくさんあるだけでなく、その国にしか登場しないキャラもいるようだ（同じキャラでも下の宮本くんのように、グラフィックが変化するものもある）。もちろん、キャラによってイベントが用意されているから、それにともなってイベントの数は膨大になる。国ごとのイベントとあわせれば、長い間遊べるぞ。



▶やはり、国によってチームの強さとかも違ったりするのかな？

宮本くんもワールドワイドに登場



ポイント９ もちろん恋愛も

サクセスと切っても切れないのが、女の子との恋愛。前作は彼女になる女の子は４人だったけど、今回はもしかすると、国ごとにオリジナルの女の子がいたりするかも。



▲彼女を作ると、プレゼントなどをくれたりと、いいことが多い。

ポイント10 簡易選手作成もあり

今までのシリーズでは、おなじみとなるオプション内にあった選手作成。これは顔やポジション、利き足などの簡単な項目を決めるだけで、すぐに選手ができるモードだ。



▲前作では、既存の選手をもとに選手を作ることも可能だった。

発売が目前に迫った名作STGの最新情報をお届け!

GRADIUS III AND IV 復活の神話™

オリジナルモード&パワーアップシステムを大公開!!



発売が目前に迫った今回は、パワーアップシステムを中心に、コンシューマならではのオリジナルモードを一挙大公開するぞ!

PS2 STG	グラディウスIII&IV ～復活の神話～
4/13	▶コナミ ▶オープン価格
	▶MC2(16KB)

GRADIUS III

●グラディウスIIIパワーメーター

『III』では、4種類のタイプセレクトのほか、装備を自由に選択できるエディットモードもあるのだ。エディットでは、自機が縮小するリデュースなど、特殊な装備が多いのが特徴。

WEAPON TYPE SELECT

TYPE A	SPEEDUP	MISSILE	NORMAL	NORMAL LASER	OPTION	『I』で登場したオーソドックスな装備。クリアを目指すにはちょっとつらい。
TYPE B	SPEEDUP	SPREAD BOMB	TAILGUN	RIPPLE	OPTION	スプレッドボムの攻撃力の高さが魅力的。クリアを目指すには最適の装備。
TYPE C	SPEEDUP	2WAY	VERTICAL	C.LASER	OPTION	レーザーの使いにくさとミサイルの弱さがネックとなる。初心者には不向き。
TYPE D	SPEEDUP	PHOTON TORPEDO	FREE WAY	TWIN LASER	OPTION	攻守のバランスが取れた装備。苦手なステージもほとんどなく、扱いやすい。

EDIT MODE

エディットでは、ミサイル、ダブルなど、各装備を個別に選択することが可能だ。ここでは、どのような装備があるのかを紹介するぞ。

装備を自由に選択可能!



▶この中から、好きな装備を選択しよう。

MISSILE

NORMAL	ミサイル	前下方にミサイルを発射
CONTROL	コントロールミサイル	方向キー上下でコントロール可能
UPPER MISSILE	アッパーミサイル	前上方にミサイルを発射
S.SPREAD	スモールスプレッド	後下方に爆発するミサイルを発射

DOUBLE

VERTICAL	バーティカル	真上にも弾を撃てる
SPREAD GUN	スプレッドガン	最大で3方向に弾を撃てる
TAILGUN	テイルガン	後方にも弾を撃てる
FREE WAY	フリーウェイ	方向キーの入力方向にも弾を撃てる

▶グラディウスIII&IV～復活の神話～

PS2版オリジナルモード一挙公開!

ＰＳ２版には、コンシューマならではのオリジナルモードがたくさん用意されている。ここでは、これらのオリジナルモードを５つ紹介するぞ。「CUBE ATTACK」など、便利なモードが盛りだくさんで、ファンにはうれしい限り。また、「グラディウス」など、オールドファン泣かせのモードも。

EXTRA EDIT
すべての武器を選択可能

これは『Ⅲ』に出現するモード。エディットモードとタイプセレクトを含めたすべての武器＋αの中から、自由に装備を選択することができるぞ。選べる武器については、下で細かく紹介しているので参照してほしい。なお、このモードは『Ⅲ』を一度クリアするか、プレイ時間で10時間経過しないと出現しないので注意しよう。また、このほかのモードについても、それぞれ異なる条件を満たさないと遊ぶことはできない。これらのモードの出現条件については、次号以降の本誌攻略記事で詳しく紹介する。



◀自分なりの戦略を立てられる、楽しいモードだ。

CUBE ATTACK
ひたすらキューブをよけろ！

『Ⅲ』の９面ボス前の、飛んでくるクリスタルキューブをよける部分だけをプレイできるモード。ここは何度もコンティニューしなければならない難所なので、このモードでしっかり練習しておこう。



◀何度もプレイして、うまくよけるコツをつかもう。

BOSS RUSH
すべてのボスと対決！

これは『Ⅳ』のモード。『Ⅳ』に登場するステージ１～９までのすべてのボス敵と、順番に戦っていくモードだ。

GRADIUS
なつかしの火山ステージ

『Ⅲ』の最終ボスが撃ってくる３つの弾のうち、下の弾に当たると『グラディウス』面に行くことができる。この『グラディウス』面だけをプレイできるモード。『Ⅰ』の火山ステージをもとに作られているが、難易度はかなり高い。



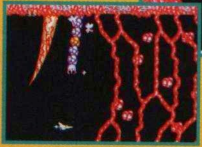


◀▲ザコがガンガン弾を撃ってくる。うまく間をすりぬけろ！ ボスはもちろんビッグコアだが、それほど強くない。

SALAMANDER
なつかしの細胞ステージ

『Ⅲ』の最終ボスが撃ってくる３つの弾のうち、上の弾に当たると『沙羅曼陀』面に行くことができる。この『沙羅曼陀』面だけをプレイできるモード。『グラディウス』面よりは比較的楽だが、それでも難しいことに変わりはない。





◀▲『沙羅曼陀』の細胞ステージがもとになっていて、ボスはゴーレム。押しつぶされないように注意して戦おう。

LASER
- THIN LASER　ツインレーザー　２本の短いレーザーを発射
- RIPPLE　リップルレーザー　リング拡散型レーザーを発射
- E.LASER　エナジーレーザー　丸いエネルギー弾を発射
- C.LASER　サイクロンレーザー　らせん状のレーザーを発射

OPTION
- OPTION　オプション　自機と同時に攻撃する分身を装備
- S.OPTION　スネークオプション　慣性があり振り回せるオプション

?
- FORCE FIELD　フォースフィールド　全方向からの攻撃を防ぐ
- SHIELD　シールド　前方からの攻撃を防ぐ
- FREE SHIELD　フリーシールド　好きな場所にシールドを装備可能
- REDUCE　リデュース　自機が縮小し、当たり判定も縮小

!
- NORMAL　ノーマル　レーザーやダブルを通常弾に戻す
- SPEED DOWN　スピードダウン　スピードを下げることができる
- OPTION　リメインオプション　残機を最大４機オプションにする

GRADIUS IV
●グラディウスⅣパワーメーター

『Ⅳ』のパワーメーターは以下の６種類。「？」はシールドとフォースフィールドのどちらかを選択。なお『Ⅲ』にあった「！」やエディットモードはなくなっている。

POWER METER SELECT

EQUIPMENT NO.1 G1



『Ⅰ』で登場した、オーソドックスな装備。地味ではあるが、慣れればそれなりに使える。

EQUIPMENT NO.2 G2A



『Ⅱ』で登場した、攻撃力重視の装備。上方向を攻撃できる武器がないのがつらいところ。

EQUIPMENT NO.3 G2B



『Ⅱ』で登場した、攻守のバランスが取れた装備。フォトントゥーピドが強力。そこそこ扱いやすい。

EQUIPMENT NO.4 G2C



『Ⅱ』で登場した、ほぼ全方向に対応できる装備。死角はほとんどないが、攻撃力が低いのが欠点。

EQUIPMENT NO.5 G4A



『Ⅳ』で初登場の装備。飛ばす方向を操作できるバーティカルマインを使いこなせるかがポイント。

EQUIPMENT NO.6 G4B



『Ⅳ』で初登場の装備。ミサイル、レーザーともに扱いやすく、文句なしに最強装備といえる。

PS2 SPG

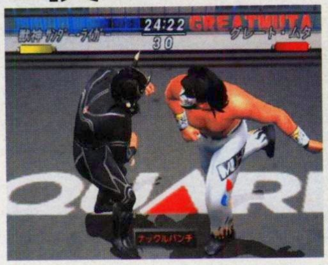
オールスター・プロレスリング

新日本プロレスの選手たちが実名で登場する、リアルなプロレスゲームがスクウェアから登場。今回は、気になる操作法＆登場レスラーをチェック！

夏予定
▶スクウェア
▶価格未定
▶MC2（2,040KB）

2本のアナログスティックを使ってレスラーを操作するのだ！

このゲームでは、主に2本のアナログスティックを使ってレスラーを操作する。それだけで移動から各種の攻撃まで行うことができるのだ。既存のプロレスゲームとは一線を画する操作法だが、決して複雑ではない。基本となるのは「左スティックを使って移動し、右スティックを使って技を出す」というもの。これに右で紹介している「キャプチャー」という動作を加えることで、現実のマット上で見られる様々な技を再現できるようになっているのだ。今回は、基本中の基本である移動方法とキャプチャーを使ったシステムを紹介しよう。もちろん、出せる技は使用するレスラーによって異なるし、ここで紹介している以外にも、応用編とでもいうべき操作方法が用意されているぞ。



▲右スティックを相手の方に倒すと打撃技を出す。出す技は間合いなどによって変化する。



▲歩行移動。左スティックを倒すとその方向に歩いていく。



▼ダッシュ移動。右スティックを倒すとダッシュする。



◀スティック操作を組み合わせることでトップロープに上ることもできる。もちろん、ここからミサイルキックなどの攻撃を出すこともできる。

投げ技などの大技は、キャプチャー（相手をつかむ）してから出す！

相手に接近し、左右のスティックを同時に押し込むと相手をつかまえる（これを「キャプチャーする」という）。一度キャプチャーしてしまえば、スティックを離してもつかまえ続けてくれるようになっている。この状態で右スティックを倒したり、回転させたりすると投げ技などを繰り出せるようになっているのだ。キャプチャーした状態で左スティックを倒すことで、相手の背後に回り込むことだってできるぞ。



猪木が！ 長州が！ 山ちゃんが！ さらには鶴田までもが参戦!!

引退するなどして、今では新日本プロレスマット上で見ることができなくなってしまったレスラーたちも参戦していることが判明したぞ。ここではそんな中から6人を紹介しよう。いずれも改めて紹介するまでもないビッグネームぞろい。猪木や長州といった新日マットの一時代を築いたレスラーや、つい先日引退したばかりの山崎までもが登場するのだ。さらには全日本プロレスで活躍していたジャンボ鶴田が参戦するというのだから驚かされる。こんなメンバーが激突するのだから「オールスター」の名はダテじゃない！ 鶴田対藤波という夢の対戦が見られるとは…感涙！



山崎一夫

▼惜しまれつつ引退した山ちゃんも、ゲームではまだまだ現役。入場曲はもちろんUWFのテーマだ！



藤田和之

▲新日を退団し「なんでもあり」の世界に飛び込んだ藤田も登場。どんなレスリングを見せてくれるのか？



ジャンボ鶴田

◀あのジャンボが新日マットに上がる日が来るとは！ これは決して一夜だけの幻ではない。誰と戦ってもドリームマッチだ！



アントニオ猪木

▲闘魂の火は消えず。どんな戦いを見せてくれるのか？



マサ・サイトー

▲鍛え抜かれた肉体は健在。監獄固めを決めろ！



長州力

◀パワーホールのテーマとともに復活。リキラリアットで敵をなぎ倒せ！

もちろん現役組も多数登場！



PS / SLG

RCでGO!

アーケードで大人気のRCシミュレータがさらにパワーアップしてPSに登場！

夏予定 ▶タイトー ▶価格未定 ▶MC(1ブロック) ★

キミのラジコンを思いのままに走らせろ!

男の子なら、誰もが一度は憧れたはずの「ラジコンカー」が、PSで楽しめる！　この『RCでGO！』では、ラジコンのなかでも最もポピュラーとされている10分の1サイズのモーター車を徹底的にシミュレート。PSオリジナルの「チャンピオンシップモード」では、自分のラジコンでレースに出場、そこで得た賞金をもとに、マシンのチューニングだってできるぞ。本物を完全に再現したパーツの数は80以上にもおよぶ。さまざまな組み合わせを試して、自分だけのマシンを作っていこう。



▲実際に、ラジコンを操縦しているような視点だから、本物同様の雰囲気が味わえる。



▲「チャンピオンシップモード」では、12のコースが用意されている。コースに応じたチューニングが勝利のカギを握る？



◀女子高生に見られているけど、もしかしてここは駅前？　コースによっては、思わぬところを走ることになるかも。



▶チューニング用のパーツは、実際に販売されているものと同様。こんなディテールまで、徹底的にこだわっているのだ。

PS / SPG

VICTORY BOXING

ライバルたちを倒してチャンピオンを目指せ！　本格的ボクシングゲーム！

5/18 ▶ビクターインタラクティブソフトウェア ▶¥5,800 ▶MC(使用ブロック数未定) DS(AC非対応)、PS

思い通りのボクサーに育て上げよう!


▲ボクサーごとに、オリジナルの動作が設定されている。リアリティあふれる動きにも注目。

パンチを打つ、かわす、そんな動作の1つ1つが秒間60フレームにより細かく描かれている、本物志向のボクシングゲームが登場。顔や体型が異なる個性豊かなライバルたちは、AI（人工知能）によってコントロールされ、それぞれが異なる戦術を持っている。トレーニングモードで自分のボクサーを鍛えることができるから、パワー重視、スピード重視など、自分好みのキャラクターに育てていこう。既存のキャラ以外にも、オリジナルのボクサーだって育成できるぞ。


◀スパーリングでは、技術を磨くだけでなく、ライバルたちの研究もしておこう。


▶カメラアングルは真横や正面など、全部で5種類。試合中でも、自由に変更することができる。


▲いかにもパワーがありそうな相手には、スピードで対抗する？　相手に応じて戦略を変えることができれば、勝利も近いぞ。

PS / SLG

さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち

あの『宇宙戦艦ヤマト』の第2弾。よりパワーアップしたムービーに注目！

5月(予) ▶バンダイ ▶¥7,800※限定版¥12,800 ▶MC（6ブロック） ★

ヤマトが再び宇宙へと旅立つ!

シリーズ最高傑作といわれている劇場版『さらば宇宙戦艦ヤマト』がPSに登場。前作『遥かなる星イスカンダル』で好評だった、リメイクされたムービーは大幅にボリュームアップ。また、敵味方入り乱れての艦隊戦など、ゲーム性もパワーアップしているぞ。シナリオは劇場版にテレビ版も加わって進行、ゲームオリジナルのシナリオも用意されている。


◀今回は、すべてのセリフの音声が入っている。

PS / ACT

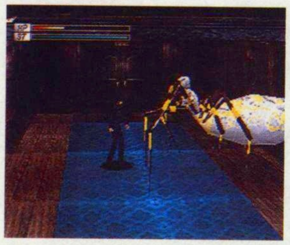
デビルマン

悪魔の力を手に入れろ！　原作の恐怖を忠実に再現した3D・ACT！

4/13 ▶バンダイ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応) ★

デビルマンとなって人類を守れ!

今なお、根強いファンに支持されている『デビルマン』がPSに登場！　このゲームは2部構成となっており、第1部では、デビルマンの力を手に入れるまでの不動明の戦いが描かれている。いかにして悪魔から逃れるかがポイントとなるぞ。そして、第2部では、デビルマンと悪魔の戦闘が展開。デビルマンの強大な力で、悪魔の手から人間を守り抜こう。


◀第1部の不動明編では、知恵を使って悪魔から逃れよう。

PS / TBL

華蘭虎龍学園～むねきゅん編～

華蘭虎龍学園を舞台に繰り広げられる美少女麻雀シリーズの第2弾が登場！

3/30 ▶J・ウィング ▶¥2,800 ▶MC(1ブロック) ★

麻雀しながら楽しい恋を味わおう!

女の子との恋愛が楽しめる麻雀シリーズ第2弾。今回は「甘酸っぱい恋愛」をテーマに、3人の女の子と麻雀をしながら学園生活を送ることになる。女の子ごとに用意されたストーリーモードでは、途中で行われる麻雀の勝敗によって、その後の展開が変化するのだ。もちろん、女の子と麻雀だけを楽しめるフリーモードも用意されている。


◀女の子たちはなかなかの腕前。油断していると痛い目を見るぞ。

PS2 / SPG

スカイサーファー

ブレイク必至のニュースポーツ「スカイサーフィン」がPS2に登場！

4/13 ▶アイディアファクトリー ▶¥5,800 ▶MC2(65KB～) ★

大空を舞い、華麗なトリックをキメろ!

アメリカで生まれた新感覚のスポーツ「スカイサーフィン」。高度数千メートルの上空で、ボードをはいてのスカイダイビングを楽しもう。メインのモードとなる「DIVE TO AIR」は、スペシャルムーブを決めて得点を稼ぐ前半と、パラシュートを開いてゴール地点に着陸する後半に分かれる。キミは、大空を自在に舞うことができるかな？



◀できるだけたくさんの技を出すのが高得点を出すコツだ。

※データ欄に★印のあるソフトは、TGS2000春出展ソフトです。

S・RPG
PS

人魚の烙印 にんぎょのらくいん

S・RPGというジャンルでは珍しく、ホラーを題材とした作品が登場。
今号では、序盤のストーリーと恐怖を演出するシステムについて紹介していく。

夏予定
▶NECインターチャネル
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

悪夢のような現実が待つ島へようこそ…



『人魚の烙印』は、人知れず存在した孤島が舞台のS・RPG。主人公が訪れた島では、邪教が崇拝され、住人が怪物へ変身するなど、現実とは信じがたい光景を目の当たりにすることになる。今までのS・RPGでは体験できなかった恐怖を描いた異色の作品となっているのだ。



▶何かにおびえるような表情を浮かべる圭輔。この島で何を見たのだろうか？

STORY ●ストーリー
偶然の飛行機事故が招いた惨劇

恋人である圭輔と美月は、2人で卒業旅行へ出かけた。だが、2人を乗せた飛行機は墜落し、見知らぬ孤島に着陸する。2人と数名の乗客はかろうじて生き残ったが、島の住人と思われる不気味な人間に襲撃を受けた。この島では邪教が崇拝されていて、襲ってきた人間たちは、邪教の力で自らの姿を怪物に変貌させたのだ。怪物と化した住人は美月を連れ去るが、圭輔は仲間の協力で美月の救出に成功する。だが、美月の様子は、以前とは違っていた…。

館林圭輔（主人公）

少し気が弱く優柔不断だが、心優しい性格の青年。現在は高校3年生で、幼なじみの美月と恋人の関係になったのはつい最近のこと。2人で沖縄旅行へ行く途中に、事件に巻き込まれる。





中山美月（ヒロイン）

勉強もスポーツも優秀な優等生。幼少のころから圭輔のことが好きだったが、優柔不断な性格にヤキモキして、冷たく接していたこともあった。

仲間になる人物

ゲームが進行すると、圭輔に協力する人物たちが現れる。現在判明している4人の仲間について紹介していこう。



タケル
孤島の住人。島を支配する邪教と対立しているため、圭輔に協力する。



ハワード
墜落した飛行機に乗っていた医師。口は悪いが腕は優秀。



ステーシー
考古学を専攻する大学生。島に渡った祖父の足跡を追っている。



海藤玲司
ハワードと同様、飛行機の乗客。最初から武器を所有しているなど不審な点も。

SYSTEM ●システム
MAPが特徴的なタクティカルS・RPG

各ステージは、最初に登場人物たちのドラマがビジュアルシーンなどで展開し、次にタクティカルシミュレーション画面に移行。ステージごとに設定されたミッションをクリアすれば、次のステージへ進むことができる。



◀S・RPGのステージでは、「移動」「回復」といったコマンドから行動を選択することになる。

①レベルアップで「特技」を覚える

戦闘にはRPGの要素が盛り込まれている。敵を倒してレベルを上げると、通常の攻撃が強力になるだけではなく、特技を覚えていくのだ。覚える特技はキャラごとに異なり、MPを消費することで使用することが可能だ。

▼ヒロインの美月は「励ます」「応援する」など、主人公を補助する特技を覚えることになる。



②MAPに「トラップ」が！

ステージのマップにはトラップがあって、トラップにはまると大きなダメージになる。トラップを警戒する必要があるので、何も考えずに移動するのは危険だ。



▲間欠泉が噴き出すステージ。仕掛けられたトラップが恐怖を演出する。

ココにも注目！

◆時間とともにMAPが変化◆

MAPは、時間によって地形が変わることがある。たとえば、海岸では潮の満ち引きによって陸地の面積が増減したり、植物でできた迷路が構造を変えたりする。敵だけでなく時間と地形にも注意が必要なのだ。

◆「逃げる」ことが主体のミッション◆

従来のS・RPGでは敵の全滅がおもなミッションだったが、このゲームでは「安全な土地へ移動する」など、「逃げる」ことが目的のひとつとなる。敵を全滅させる快感ではなく、逃げ惑う恐怖感が体験できるはずだ。

※画面は開発中のものです。

PS2 ACT

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!

工事現場で炸裂する男の熱血バトル！
重機を操り、一家を復興させろ!!

6|1 ▶アートディンク ▶¥6,800
▶MC2(30KB)、2P対戦可

建設重機で相手をスクラップだ！

このゲームは、建設現場で使われる重機で戦う3D・ACTだ。登場する重機は全6種類。それぞれの特徴を生かした技を使って、敵を攻撃しよう。

メインとなるのは、主人公率いる金剛一家と、商売がたきである修羅部建設との戦いを描いたストーリーモード。バトルの前後に挿入されるアニメパートは、豪華声優陣によるフルボイスだ。さらに、バトル中競り合いになるとボタン連打で勝負する、口喧嘩システムを搭載！ 迫力のボイスが工事現場に響き渡るぞ!!


▲父の死により若き棟梁となった主人公、金剛隼人。重機に乗り込み、宿敵の修羅部建設を倒すのだ！


▲パワーショベルの必殺技が炸裂！ アームを振り下ろして敵を攻撃するぞ。長いリーチを生かした戦闘スタイルが特徴的だ。


◀口喧嘩システムが発動！ ボタン連打に合わせて「おまえの腕じゃ重機が泣くぜ！」など、キャラが絶叫するぞ。



▶２Ｐ対戦モードでは、ストーリーモードの進行に応じて、使用可能なキャラが増えていくようになっている。

PS2 PZG

上海フォーエレメント

人気PZG『上海』がPS2に登場！
新モードも多数搭載!!

2000年（予） ▶サンソフト ▶価格未定
▶MC2（KB数未定）、MT2 4人同時プレイ可

光の中に浮かび上がる麻雀牌を取れ！

山のように積み上げられた麻雀牌から、同じ絵柄の牌を対にして取り除いていくPZG『上海』が、PS2で生まれ変わって登場だ。今作は、すべての牌が3Dで表示され、自由に視点を動かしてプレイできる。また新モードとして、時間とともに画面が暗くなっていく「キャンドルライト」や、牌が水に浮かんでいる「フロート」などが用意されているぞ。


◀陰に隠れている牌は、回り込めば見えるようになるのだ。

PS SLG

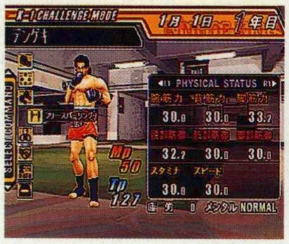
K-1王者になろう！

K-1チャンプを目指しマイキャラを育成、マネージメントするSLG!!

3|30 ▶エクシング・エンタテイメント ▶¥5,800
▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）PS（10ブロック）、2P対戦可

ライバルは有名K-1選手だ！

最強のK-1戦士を育成するSLGが登場だ。トレーニングやスパーリングなどのスケジュールを組んでキャラクターを育成し、K-1グランプリでの優勝を目指そう。試合には有名選手が実名で多数出場。彼らとの試合に勝ち、有名になっていくことで、ファンからのプレゼントや、オリジナルの入場テーマ作成など、ユニークなイベントも発生するぞ。



◀トレーニングを繰り返して、最強の選手を育て上げよう。

新作ソフトニュース NEWS

オーケストラを指揮する音ゲーが登場！

『マエストロムジーク』は、指揮棒型コントローラを使い、指揮者になってオーケストラを操る新しいスタイルの音楽ゲーム。自分の指揮にあわせて画面の中のオーケストラが演奏をしてくれるのだ。『信長の野望 烈風伝 with パワーアップキット』は、新要素として、新大名作成や5本のシナリオなどを追加。さらに、歴史イベントの数も大幅に増加している。『HEIWA Parlor!PRO ドルフィンリングスペシャル』は、現在もホールで大人気の「CR・ドルフィンリングK」と、その兄弟機「CR・ドルフィンリングJ」を収録したパチンコソフト。『PS ZOIDS』は、トミーから発売されているおもちゃ、ゾイドがユニットとして登場する戦術SLGだ。帝国軍か共和国軍の司令官になって、ゾイドたちを戦わせよう。


『マエストロムジーク』より

PS マエストロムジーク（仮）★

▶夏予定 ▶ETC ▶グローバル・A・エンタテインメント ▶価格未定


◀オーケストラは、プレイヤーの指揮の通りに演奏してくれる。テンポなどが自由にコントロールできるぞ。

PS 信長の野望 烈風伝 with パワーアップキット

▶4|6 ▶SLG ▶コーエー ▶¥9,800



◀オリジナルの新城主、新武将でのプレイが可能になったほか、歴史イベントの数も大幅増加！

PS HEIWA Parlor!PRO ドルフィンリングスペシャル

▶3|30 ▶SLG ▶日本テレネット ▶¥5,200


◀プレミアリーチを自由に見ることができるリーチギャラリーなど、研究機能も盛りだくさんだ。

PS PS ZOIDS（仮）★

▶10月予定 ▶SLG ▶トミー ▶¥3,980(予)



◀重量感あふれるゾイドが戦う戦闘シーン。ゾイドの兵装は自由にカスタマイズすることができるぞ。

 ※データ欄に★印のあるソフトは、TGS2000春出展ソフトです。

電撃 PocketStation

ポケットステーション

2000 4/14

ついに決定!! Pocket じまん 宇宙一決定戦の優秀作を大発表!

自分でポケステ用のゲームを作って遊ぶことができる、画期的なソフト『Pocketじまん』。この『ポケじま』で作ったゲームの中から宇宙一を決める、「宇宙一決定戦」の結果を発表だ!! 選考はDPS＆DPS-Dの編集者と、『ポケじま』を作ったシュガー＆ロケッツのスタッフが担当。テーマ制限なしの「オリジナル部門」、「電撃」っぽい作品を募集した「お題部門」、そして企画のみでOKの「アイデア部門」の3部門に寄せられた多数の応募作品の中から、それぞれ3作品を選び出したのだ。見事受賞した9作品は以下の通り。キミの作品は入っているかな!?

DPS&D賞 編集者をうならせた作品はコレ!

DPS及びDPS-Dに直接応募した作品の中から選ばれる「DPS＆D賞」。その栄冠に輝いたのは、以下の3作品だ。どれも力作ばかりで、選考は超難航。はたしてその結果は…!?

オリジナル部門 GESTURE OR DIE（NDOさん・大阪府）

謎の部屋に監禁（？）されている男を救うため、彼のジェスチャークイズに答えていくAVG。ドット絵のセンスはNo.1!!



◀特筆すべきは男の表情の豊かな描写!!

お題部門 デンゲキPSポケット（杉山裕昭さん・大阪府）

DPS-Dのポケステ版としてデザインされているこの作品。ご丁寧にもクイズと体験版RPGの2部構成となっているぞ!!



◀"体験版"というのがポイント高し!!

アイデア部門 運命の迷宮（島崎洋一さん・東京都）

アイデアのみの応募だけに、意表をついた内容が多かったこの部門。この作品は、占いとRPGを強引に合体させたものだ。前半の質問に応えると今日の運勢（能力値）が決定され、いきなり迷宮に放り出されてしまう。運がいいと楽勝だが、悪い場合は攻略不可能!?

じまん賞 ゲームショップ経由で多数の応募が殺到!!

全国のゲームショップを通じて応募された作品に贈られるのが、この「じまん賞」。こちらの募集にも気合の入った楽しい作品が数多く寄せられた。そんな激戦を制した力作は…!?

オリジナル部門 FREEZE（久保裕二さん・神奈川県）

かっこいい演出満載のRPG。特殊部隊の隊員となって、世界を滅ぼす秘密兵器を破壊しよう。導入のAVG部分がイカスぞ!!



◀メインのRPGパートの完成度も高い。やり応えも十分な力作だ。

お題部門 でんげきポリタンRPG（中川昌弘さん・岡山県）

ポリタンが主人公のRPG。本編以上に力が入っているお姉さんのビキニ姿が受賞の決め手か!? 図鑑モードもいい感じ!!



◀もちろんゲームはしっかり作り込まれている。エンディングも必見。

アイデア部門 先生とわたし（E.D.S.さん・福島県）

『ポケじま』のソフトを持っていないにもかかわらず、そのままゲーム化可能なほど丁寧に書き込まれたアイデアを送ってくれたE.D.S.さん。作品の内容は、誘拐された先生の行方を追ってダンジョンを探索していくRPGだ。企画を読んでいるだけで、ゲームの内容がバッチリ伝わってくる力作なのだ。

シュガー&ロケッツ賞 『ポケじま』スタッフも大喜びの力作ぞろい!!

そして誌面応募・店頭応募に関係なく、『ポケじま』の生みの親であるシュガー＆ロケッツのスタッフの目にとまったのが、この3作品だ。制作者をもうならせた受賞作品の魅力とは？ さっそくチェックしてみよう!!

オリジナル部門 ミラクル・ペピー（悠葵みんとさん・東京都）

なんとメモリーカード5枚組の力作。かわいい生き物"ペピー"を育てるユニークなアイデアが高く評価された。



◀プレイヤーの選択次第で、ペピーはさまざまな姿に成長していく。

お題部門 はじめてものがたり（三瓶優さん・埼玉県）

DPSの編集者（笑）になるため、ダンジョンを攻略していくRPG。敵キャラやアイテムの絵に、DPSへの愛を感じます。



◀とくに奇抜なアイデアはないものの、丁寧な作りが評価を受けた。

アイデア部門 旅行会社におまかせ!!（小沼妙子さん・神奈川県）

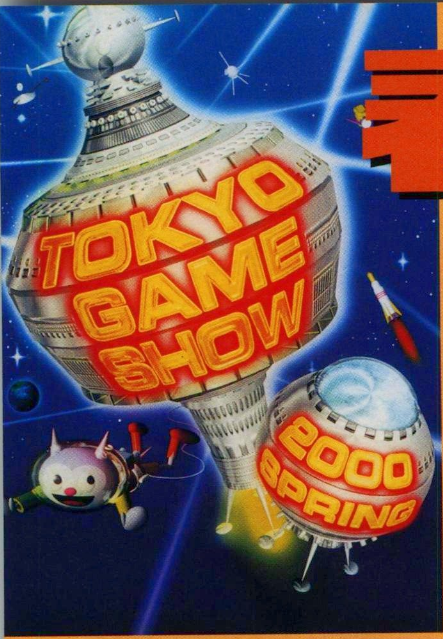
独創的な作品が多いアイデア部門のなかでも、最も個性的だったのがこの作品。交通手段や目的地、季節など、自分の希望する旅行の条件を入力すると、その結果が表示される。おもしろいのは、この結果が非常に極端で、必ずオチが付くというところ。シンプルな内容ながら、ゲーム化希望No.1の案だ。

サンキュー!! 応募してくれたみなさん

Rタカナシさん（神奈川県）、有川征騎さん（山口県）、蟻澤豪さん（東京都）、安藤舞子さん（香川県）、稲岡由衣さん（滋賀県）、井上知己さん（大阪府）、今西啓二さん（奈良県）、H･制作所さん（香川県）、大塚啓介さん（千葉県）、岡野和利さん（埼玉県）、オビワンさん（山形県）、おや～んさん（兵庫県）、川瀬智代さん（神奈川県）、ごうごごうさん（神奈川県）、近藤孝二さん（愛知県）、佐々木大和さん（秋田県）、佐藤充さん（新潟県）、末森幸彦さん（神奈川県）、杉本浩一郎さん（静岡県）、すずかさん（東京都）、大欠俊介さん（岩手県）、高橋郁也さん（新潟県）、田村頼子さん（大阪府）、樽見政幸さん（東京都／オスカー綾瀬店）、千葉星雄さん（北海道）、徳永圭司さん（東京都）、戸丸大志さん（東京都／オスカー綾瀬店）、野口由比多さん（兵庫県）、萩原未於さん（千葉県）、原田大輔さん（北海道）、平山すみれ（青森県）、風流夢さん（茨城県）、福島弘之さん（神奈川県）、福永里子さん（鳥取県）、藤井淳二さん（岐阜県）、藤田祐子さん（愛媛県）、藤本健介さん（神奈川県）、堀口和樹さん（東京都）、矢野恭司さん（福岡県／わんぱくこぞう）、ほか多数。

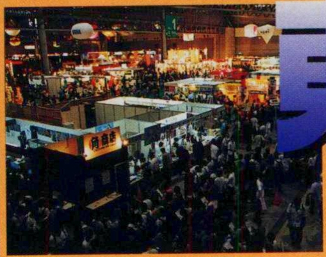
※DPS&D賞に選ばれた方には、DPSオリジナルグッズをお送りいたします。じまん賞とシュガー&ロケッツ賞の方には、編集部からご連絡を差し上げた後、規定の賞品をお送りいたします。


KONAMI
BEMANI
KEYBOARDMANIA
今話題のゲーム KEYBOARDMANIAのサウンドトラック!
KEYBOARDMANIA ™
Original Soundtracks
IN STORE NOW
好評ビーマニシリーズのギター・ドラムに続く
音楽シミュレーションゲームの新ライン!
ボーナストラックに、CHIHOMIの歌う「Mighty Guy」、
人気キーボーディスト小川文明氏演奏
「Henry Henry」のロングバージョンも収録。
ゲームサントラの枠を超え、ゲーム攻略にも適した必聴のアルバム。
全23曲収録。
KMCA51 ¥2,243 (tax in)
IN STORE NOW
KMCA52
¥2,000 (tax in)
beatmania maniac-tracks
from IIDX 2ndstyle,Yebisu MIX,
Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON
ファンの熱い要望に応え、ついに登場！マニアックシリーズ第1弾！
アーケード版「beatmania IIDX 2ndstyle」より21曲、
PS版「Yebisu MIX」より10曲、
Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiONより2曲、
計33曲のコナミオリジナル曲を収録。
4.5 IN STORE
封入特典 キャラクターステッカー
KMCA53
¥3,059 (tax in)
pop'n music Vocal Best
ついに登場！ポップンシリーズ、ボーカルベスト!!
「Prism♥Heart」「水中家族のテーマ」「Candy Blue」etc･･･
のロングバージョンにポップン4から先行録音「透明なマニキュア」
など新録音7曲入り全16曲のフルサイズ収録!!
IN STORE NOW! 封入特典★キャラクターステッカー
pop'n music 3 V.S. pop'n stage
4.5 IN STORE
4.26 IN STORE
ANI-SONGS MIX シリーズ第4弾!
初回特典 オリジナルステッカー
KMCA42
¥2,447 (tax in)
© 北条司／集英社・TMS
beatmania ANI-SONGS MIX
featuring 東京ムービー
「CAT'S EYE」「赤胴鈴ノ助」「エースをねらえ！」
などのテーマソングがクラブサウンドで登場。
われらの兄貴、水木一郎氏が歌う
「ルパン三世・愛のテーマ」「コブラ」含む全11曲収録。
初回特典 オリジナルステッカー
KMCA41
¥2,447 (tax in)
© 石森プロ
beatmania ANI-SONGS MIX
featuring 石ノ森章太郎
仮面ライダー1号こと藤岡弘氏が熱唱する
「レッツゴーライダー .4844ック」、収録。
ザ・サーフコースターズの中シゲヲのプレイ
による「人造人間キカイダー」含む全10曲収録。
IN STORE NOW 2CD
あいたくて･･･~your smiles in my heart~
オリジナル・ゲーム・サントラVol.1&Vol.2
Vol.1/ KMCA25~26 Vol.2/ KMCA27~28 ¥3,364 (tax in)
4.26 IN STORE
あいたくて･･･Love songs ~a piece of my heart~ KMCA32 ¥3,059 (tax in)
「あいたくて･･･」のヒロインたちが想いを込めて歌った全10曲のボーカルアルバム。ゲームのオープニングテーマ曲「Funny Funny Face」
エンディングテーマ「あいたくて･･･」挿入歌「Kiss Me☆Darlin」をフルバージョンで収録し、他楽曲もゲーム音楽担当者が自ら書き下ろした楽曲を使用。
ボサノバ風、ブラック風などバリエーションに富んだ仕上がり。是非聴いてほしい1枚。
KONAMI
© KONAMI ©2000 KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
発売元:株式会社コナミミュージックエンタテインメント 販売元:キングレコード株式会社
http://www.konami.co.jp/kme http://www.kingrecords.co.jp
Distributed by KING RECORDS



春はここから！TGSで東京ゲームショウ2000春

Tokyo GAME SHOW 2000SPRING 徹底!! 攻略ガイドブック





今後のゲーム業界が見えるビッグイベント、「東京ゲームショウ2000春」の開催が間近に迫った。PS2発売直後の開催だけに、今後のPS2のラインナップや、ビッグタイトルの動向など、どんなニュースが飛び出すかは予測不可能!! 会場に行き、キミ自身の目で確かめよう！ そこで役に立つのがこのページだ!!

4月1日〜2日 千葉：幕張メッセ

年に2回のゲームの一大イベント「東京ゲームショウ」が、いよいよ開催されるぞ。今回も、これまでどおり会場は千葉県・幕張メッセで、4月1日〜2日（3月31日はビジネスデー）にわたって盛大に行われるのだ。今回もPS2をはじめとする新作タイトルの展示やイベント、試遊台による体験プレイや、関連グッズの配布・販売など、ゲームに関するすべての内容を楽しむことが可能。このイベントに参加して、21世紀のゲームの行方を体感しよう!!



◀写真はすべて「TGS'99秋」の会場のようす。

DATA 開催概要

会期：3月31日(10:00〜17:00)
4月1日(10:00〜17:00)
4月2日(10:00〜17:00)
※3月31日は、流通、報道関係者等にのみ公開するビジネスデー。

入場料：¥1,200(当日券・税込)
※小学生以下は無料。身体障害者や介護者、満70歳以上の方を対象とした特別割引(¥500・税込)も。

……… 会場への交通 ………

JR京葉線「海浜幕張駅」（東京駅から約30分）より徒歩5分。

JR総武線「幕張本郷駅」（秋葉原駅から約40分）より幕張メッセ、海浜幕張駅行バスで約15分。

京成線「京成幕張本郷駅」（京成上野駅から約30分）から、上記のバスで約15分。

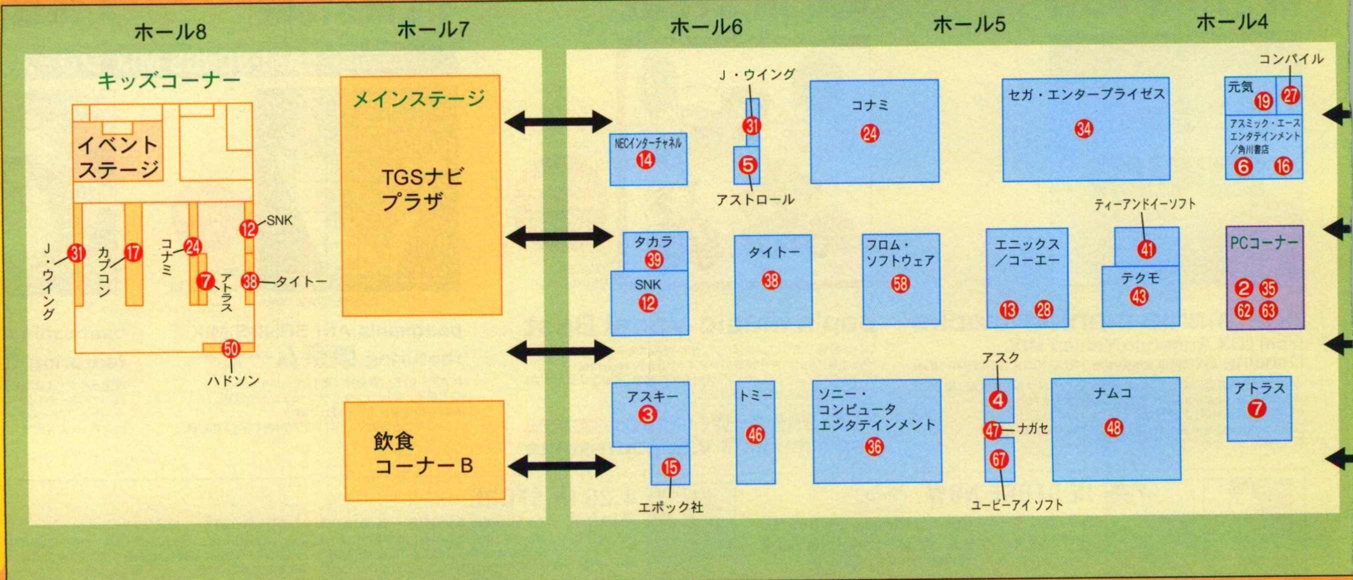
お問い合わせ：
インフォメーションセンター
TEL：03-5512-3154

TOPIC 前回（'99秋）のイベントでは……

前回の「東京ゲームショウ'99秋」では、全ハードで400を超えるタイトルが出展され、過去最高の16万3,866人の来場者を記録。発売を半年後に控えた噂の次世代ハード、PS2が大々的に公開され、SCEのブースを中心に大変な活況だった。3日間の来場者数の比率を見ても、初日のビジネスデーに例年をはるかに上回る2万人（マスコミが3,000人近く！）の来場者が殺到。業界の注目度の高さを証明する結果となった。発売直後の開催となる今回は、PS2の将来性、つまり具体的なタイトルの出展に期待が集まっているぞ。

会場MAP

広大な会場内も、このMAPがあれば安心だぞ!!



PS2の話題で持ちきりのゲーム業界に、新たな動きが!? 3月10日にあのマイクロソフト社が、ゲーム専用機「X-Box」を開発中であることを発表。ゲーム業界に参入することを正式に表明したのだ。その性能はPS2を大幅に上回り、メディアにDVD-ROMを採用。ネットワークにも積極的に対応しており、発売は2001年秋とのことだ（詳細はP.228に）。PS2の強力なライバルとして注目を集める同機だが、TGSでの同社の出展はPCブース。残念ながらイベント等も予定されていない。でも、気になるよね…!?

21世紀のゲームを目撃しよう!!

体験プレイ、新作発表、ステージイベント、グッズ販売…その概要を公開!!

それでは「東京ゲームショウ2000春」の詳しい開催内容を紹介していこう。各メーカーは、出展内容によって大きく6つのコーナーに分かれている。それぞれまとめて配置されているので、迷うことはないはずだ。詳しい配置については、下のMAPを参照しよう。また、キッズコーナーや、メインステージ等も見逃せないぞ!!



TGSの全コーナーを解説

一般コーナー

各メーカーが新作タイトルの発表やイベント、試遊台の設置、無料グッズの配布などを行う、TGSのメインコーナー。今回も出展メーカーの半数以上が、一般コーナーとしてブースを持っている。各メーカの出展タイトルやイベント、配布グッズの一覧を次のページに掲載しているので、事前にチェックしておこう。また、当日までその存在が伏せられているタイトルも多数存在するので、一通り見て回ることをおすすめするぞ。

物販コーナー

毎回その規模を拡大し続けている、TGSの人気コーナー。メーカー各社が一般ブースとは別に出展して、キャラクターグッズの展示・販売を行うのだ。ここでしか手に入らない会場限定グッズや特典などが満載なので、会場前から長い行列ができるほどの人気ぶり。人気商品は一瞬で売り切れてしまうので、お目当てのグッズがある人は、まずはココに足を運んでみよう。これも、注目アイテムを次のページで紹介しているので、参考にしてほしい。

ゲームスクールコーナー

近年増えてきたゲーム専門学校の紹介を行うコーナー。ここでは各校の情報をまとめてチェックできるうえに、担当者に直接質問することが可能だ。将来ゲーム業界に進みたい人は、ぜひ1度訪れてみよう。

出版コーナー

ゲーム雑誌などを出している出版社が、展示・販売を行うコーナー。今回はわずか2社の出展で、少し寂しいかも!? ちなみにメディアワークスは物販コーナーに出展しているので、そちらも要チェック!!

海外出展コーナー

海外の団体やメーカーなどが、共同で出展しているコーナー。○○大使館といった仰々しい名前のブースもあるが、TGSだけに親しみやすい内容の展示になっている。海外のゲーム情報はここで。

PCコーナー

最新のパソコンに実際に触れて、体験することができるコーナー。最近は携帯電話等でインターネットが身近になり、パソコンに関心があるユーザーも多いはず。特にパソコン初心者におすすめのコーナーだ。

キッズコーナー 小学生以下とその親は注目!!



▶親子連れでにぎわうキッズコーナー。写真は前回「TGS'99秋」のようす。

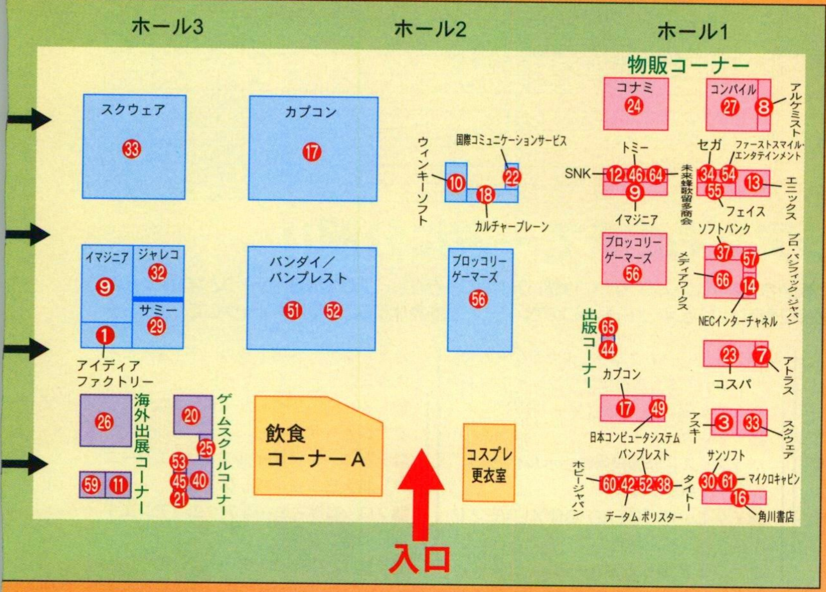
小学生以下の子どもや家族連れのために、専用の入場口や休息所などが設けられた「キッズコーナー」も用意されている。子ども向けイベントの開催や、試遊台の設置など、楽しい企画が満載で、毎年多くの家族連れでにぎわう人気コーナーだ。子どもとその保護者のみが入場できるため、比較的すいているのも魅力の1つ。家族みんなでTGSを楽しもう!!

メインステージ 大きなイベントはここで開催!!

大規模な発表会や、会場全体を盛り上げるイベントなどは、8ホールのメインステージで開催される。今回もさまざまなプログラムが予定されているので、チェックしておく必要があるぞ!! 各メーカーが自分のブースとは別にイベントを企画している場合も多いので、忘れずに調べておこう。気になるイベント内容は、下で紹介しているとおり。人気のあるイベントは非常に混雑することが予想されるので、少し早めに訪れるよう心がけておこう。

要チェックのステージイベント

■東京ゲームショウ2000春&日本ゲーム大賞クイズ大会！[1日11:30～12:30]
■CESA GAME.COM ネットでLET'S PLAY[1・2日各13:00～13:30]
■第2回CESAアマチュアゲーム大賞～発表授賞式～[1日14:30～15:15]
■危険なクリエータートークバトル[2日11:30～12:30](司会：塚田正晃・穴井夕子、ゲスト：稲船敬二・板垣伴信・ほか)
■コナミ・TBSプレゼンツ 筋肉番付VOL.2～新たなる世界への挑戦!!～[2日14:00～15:30]
■チャリティオークション&大抽選会[1・2日各16:00～16:45]



出展メーカー完全リスト

今回の出展メーカーは以下の通り。会場MAPとともに、会場巡りの参考にしてほしい。

1	アイディアファクトリー [一般]	36	ソニー・コンピュータエンタテインメント [一般]
2	アイドス・インタラクティブ [PC]	37	ソフトバンク パブリッシング [物販]
3	アスキー [一般] [物販]	38	タイトー [一般] [キッズ] [物販]
4	アスク [一般]	39	タカラ [一般]
5	アストロール [一般]	40	都築総合学園 [スクール]
6	アスミック・エース エンタテインメント [一般]	41	ティーアンドイーソフト [一般]
7	アトラス [一般] [キッズ] [物販]	42	データム ポリスター [物販]
8	アルケミスト [物販]	43	テクモ [一般]
9	イマジニア [一般] [物販]	44	デジタルメディア ナビゲーター [出版]
10	ウィンキーソフト [一般]	45	専門学校 東京ネットウエイブ [スクール]
11	英国大使館 (British Embassy) [海外]	46	トミー [一般] [物販]
12	SNK [一般] [キッズ] [物販]	47	ナガセ [一般]
13	エニックス [一般] [物販]	48	ナムコ [一般]
14	NECインターチャネル [一般] [物販]	49	日本コンピュータシステム [物販]
15	エポック社 [一般]	50	ハドソン [キッズ]
16	角川書店 [一般] [物販]	51	バンダイ [一般]
17	カプコン [一般] [キッズ] [物販]	52	バンプレスト [一般] [物販]
18	カルチャーブレーン [一般]	53	ヒューマンクリエイティブスクール [スクール]
19	元気 [一般]	54	ファーストスマイル・エンタテインメント [物販]
20	ゲームカレッジ・ヒューマン・アカデミー [スクール]	55	フェイス [物販]
21	神戸電子専門学校 [スクール]	56	ブロッコリー ゲーマーズ [一般] [物販]
22	国際コミュニケーションサービス [一般]	57	プロ・パシフィック・ジャパン [物販]
23	コスパ [物販]	58	フロム・ソフトウェア [一般]
24	コナミ [一般] [キッズ] [物販]	59	米国大使館(American Embassy) [海外]
25	コナミコンピュータエンタテインメントスクール [スクール]	60	ホビージャパン [物販]
26	Korea Software Industry Association [海外]	61	マイクロキャビン [物販]
27	コンパイル [一般] [物販]	62	マイクロソフト [PC]
28	コーエー [一般]	63	マイクロソフト(PCゲームステージ) [PC]
29	サミー [一般]	64	未来蜂歌留多商会 [物販]
30	サンソフト [物販]	65	メディアクリエイト [出版]
31	J・ウイング [一般] [キッズ]	66	メディアワークス [物販]
32	ジャレコ [一般]	67	ユービーアイ ソフト [一般]
33	スクウェア [一般] [物販]		
34	セガ・エンタープライゼス [一般] [物販]		
35	Sega.com [PC]		

※メーカー名はTGSで登録してある表記に統一してあります。また、物販では違う名前(ショップ名)で登録している場合もあります。

次のページでは、出展タイトル、イベント配布グッズ物販販売グッズを完全掲載➡➡➡

出展タイトル PS／PS2も網羅した完全版リスト!!

事前チェックに欠かせない、メーカー別出展タイトルを一挙に掲載。PS 2のタイトルは、赤で色分けしてあるので、いち早くお目当てのタイトルが発見できるはず。体験プレイが可能かどうかも確認しよう。なお緑色部分は当日発表のタイトルだ。

メーカー名	タイトル	発売日	ジャンル	体験プレイ
アイディアファクトリー	スカイサーファー	4月13日	SPG	
	イカサマ麻雀	5月	TBL	
	砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～	6月	RPG	
アスキー	柿木将棋Ⅳ	発売中	TBL	
	バスランディング2	4月6日	SPG	
	ウィザードリィ～DIMGUIL～	4月20日	RPG	
	対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	4月20日	SLG	
	RPGツクール4	夏	ETC	
	音楽ツクール3	夏	ETC	
	サーフロイド（仮）	夏	SPG	
	花と太陽と雨と	冬	A・AVG	
アスク	撞球ビリヤードマスター2	3月30日	SPG	●
	スラップハッピーリズムバスターズ	6月22日	ACT	●
	SHOUGUN（仮）	未定	ETC	
アストロール	アメリカン・アーケード	4月	TBL	
アスミック・エースエンタテインメント	東京魔人学園朧綺譚	発売中	AVG	
	東京魔人学園外法帖	未定	S・RPG	
	スノポケラー	4月20日	ETC	
アトラス	ポケラーDX（ブラック）	4月20日	ETC	
	ポケラーDX（ピンク）	4月20日	ETC	
	メカポケラー	4月20日	ETC	
	Primal Image Vol.1	4月27日	ETC	
	ペルソナ2　罰	夏	RPG	
	WILD WILD RACING	春	RCG	●
イマジニア	AQUAQUA	夏	PZL	●
	Might＆Magic（仮）	冬	RPG	
	Rally Hard（仮）	冬	RCG	
	Typhoon（仮）	2001年	SLG	
ウィンキーソフト	聖霊機ライブレード	発売中	S・RPG	●
エニックス	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	春	RPG	●
	ØSTORY（ラブストーリー）	春	AVG	●
	鈴木爆発	夏	ETC	●
	ブレイドアーツ	未定	AVG	●
NECインターチャネル	絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ	4月6日	AVG	●
	フレンズ～青春の輝き～	夏	AVG	
	人魚の烙印	夏	S・RPG	●
	FAVORITE DEAR 純白の預言者	2000年	SLG	●
	BLACK／MATRIX＋	未定	S・RPG	
角川書店	（当日発表 PS2：2タイトル）			
カプコン	ストリートファイターEX3	発売中	FTG	●
	ガイアマスター 神々のボードゲーム	4月13日	TBL	●
	ロックマンDASH2 ーエピソード2 大いなる遺産ー	4月20日	A・RPG	●
	ブレス オブ ファイア、～うつろわざるもの～	4月	RPG	●
	鬼武者	夏	未定	
	マキシモ（仮）	未定	A・AVG	
	（当日発表 PS：1タイトル）			
（ゲームアーツ）	鄭問之三國誌	6月	SLG	
	ガングリフォン ブレイズ（仮）	夏	STG	
	シルフィード（仮）	夏	STG	
カルチャーブレーン	プロ麻雀「兵」3	4月	TBL	
コーエー	遙かなる時空（とき）の中で（＆プレミアムBOX）	4月6日	AVG	●
	真・三國無双	春	ACT	●
	アンジェリーク トロワ	秋	SLG	
コナミ	筋肉番付VOL.1 ～俺が最強の男だ！～	発売中	SPG	●
	筋肉番付VOL.2 ～新たなる限界への挑戦！～	発売中	SPG	●
	ドラムマニア	発売中	ETC	●
	実況ゴルフマスター2000	3月30日	SPG	●
	永世名人Ⅳ	4月13日	TBL	●
	グラディウスⅢ＆Ⅳ～復活の神話～	4月13日	STG	●
	麻雀やろうぜ！2	4月13日	TBL	●
	Dancing Stage featuring Dreams Come True（仮）	4月20日	ETC	●
	筋肉番付～ROAD TO SASUKE～	4月27日	ACT	●
	Dance Dance Revolution 3rd MIX（仮）	5月18日	ETC	●
	実況パワフルプロ野球7	春	SPG	●
	実況ワールドサッカー2000	春	SPG	●
	がんばれニッポン！オリンピック2000	夏	SPG	●
	ビシバシスペシャル3	夏	ETC	●
	ライゼリート～エフェメラルファンタジア～	6月下旬	RPG	●
	RED（仮）	9月	SLG	●
	ビートマニア APPEND GOTTAMIX 2（仮）	未定	ETC	●

メーカー名	タイトル	発売日	ジャンル	体験プレイ
コナミ	エルダーゲート	未定	RPG	●
	ZOE（仮）	未定	AVG	
	ワルプルギスの昼と夜（仮）	未定	AVG	
（ネットビレッジ）	EVE ZERO	3月30日	AVG	●
（サクセス）	Wu Tang（ウータン）	5月	FTG	●
（サクセス）	Tony Hawk's PRO SKATER	3月30日	SPG	●
（グローバル・A・エンタテインメント）	マエストロムジーク（仮）	夏	ETC	●
（サクセス）	（SuperLite1500シリーズ 8本）			●
（ヌーサイト）（ハムスター）	（Major Wave1500シリーズ　7本）			
サミー／スパイク	ファイヤープロレスリングG	発売中	SPG	●
	DRIVER ～潜入！カーチェイス大作戦～	発売中	ACT	●
	WRC（仮）	未定	RCG	
	（当日発表 PS：5タイトル PS2：5タイトル）			
J・ウイング	真髄・碁仙人 弐號	発売中	TBL	●
	華蘭虎龍学園～どきどき編～	発売中	TBL	●
	華蘭虎龍学園～むねきゅん編～	3月30日	TBL	●
	BEST・WING 同級生麻雀	4月13日	TBL	●
	華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～	4月20日	TBL	●
ジャレコ	ステッピングセレクション	発売中	ETC	●
	ドリームオーディション	7月	ETC	
スクウェア	ドライビング・エモーション TYPE-S	発売中	RCG	●
	ファイナルファンタジーゥ	7月19日	RPG	
	オールスター・プロレスリング	夏	SPG	●
	劇空間プロ野球	未定	SPG	●
	バウンサー	未定	ACT	
SCE	スパイロ×スパークス　トンでもツアーズ	発売中	ACT	
	TVDJ	夏	ETC	
タイトー	汽車でGO！	発売中	SLG	
	コスモウォーリアー零	春	ACT	●
	ジェレミー・マクグラス スーパークロス2000	未定	RCG	●
	電車でGO！シリーズ最新作（仮）	冬	未定	
	電車でGO！プロフェッショナル仕様	発売中	SLG	
	RAYCRISIS（レイクライシス）	4月	STG	●
	RCでGO！	夏	SLG	●
	スペースインベーダーX	発売中	STG	
	ぽっぷんぽっぷ	発売中	PZG	
	ジェットでGO！	発売中	SLG	
	電車でGO！ 名古屋鉄道編	発売中	SLG	
タカラ	DX人生ゲームⅢ	発売中	TBL	●
	EXビリヤード	4月	TBL	●
	BRAVE SAGA 2	5月2日	S・RPG	●
	タツノコファイト	夏	FTG	
	チョロQ HG（仮）	2000年	RCG	
	（THE BEST タカラモノ　シリーズ9本）	発売中		
ティーアンドイーソフト	ゴルフパラダイス	発売中	SPG	●
テクモ	モンスターファームバトルカード	発売中	TBL	●
	DEAD OR ALIVE 2	3月30日	FTG	●
トミー	グラップラー刃牙（仮）	8月	FTG	●
	PS ZOIDS（仮）	10月	SLG	●
	ガンホーブリゲイド	2000年	SLG	●
ナガセ	（プレイで覚えるシリーズ 4本）		ETC	●
ナムコ	ワールドスタジアム4	発売中	SPG	
	鉄拳TAG TOURNAMENT	3月30日	FTG	
	オーバキューン	4月	STG	
	テイルズ オブ エターニア	2000年	RPG	
	（当日発表 PS：1タイトル）			
バンダイ	デビルマン	4月13日	ACT	
	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	5月上旬	SLG	
	～仙界大戦～仙界伝封神演義より	5月	RPG	
	実況実名競馬 ドリームクラシック	5月	SLG	
	ポケットデジモンワールド（仮）	5月	AVG	
	サラリーマン金太郎 The Game	6月	AVG	●
	名探偵コナン 3人の名推理	6月	AVG	
	SDガンダム GGENERATION 3（仮）	夏	SLG	
	機動戦士ガンダム（仮）	未定	ACT	
バンプレスト	スーパーロボット大戦α	春	S・RPG	
ESP/ブロッコリー	アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～	5月25日	TBL	●
フロム・ソフトウェア	ETERNAL RING	発売中	RPG	
	EVERGRACE	4月27日	RPG	●
	ARMORED CORE 2	夏	ACT	●

配布グッズ 大量配布からレアなものまで一気に公開!!

各メーカーがブース内で配布する、販促用の非売品グッズ。なかには超レアなものも存在し、TGSの魅力の1つとなっている。時間限定やイベント参加者限定の配布を予定しているメーカーも多いので、この一覧を見ながらこまめにチェックしてみよう!!

■**アトラス**……パンフレット

■**イマジニア**……『メダロット』チラシ、PS2マウスパッド、ほか

■**ウィンキーソフト**……『聖霊機ライブレード』B2ポスター、A4チラシ、トレカ（電撃王のチケットと引き替え）

■**エニックス**……『ØSTORY』パンフレット、展示タイトル紹介小冊子

■**NECインターチャネル**……未定、パンフレット、ほか

■**角川書店**……クリアファイル（PS2新作タイトル）

■**カプコン**……オリジナルグッズ（カプコンフレンドリークラブ2月末日送付の会報に同封のチラシと引き替え）

■**コナミ**……コナミマガジン、コナミLOOK、DVDマガジン、

■**スクウェア**……パンフレット

■**タカラ**……カタログ（タカラゲームマガジンVol. 4）、『タツノコファイト』B2ポスター、『EXビリヤード』グッズ

■**ティーアンドイーソフト**……『ゴルフパラダイス』特製携帯電話ホルダー、特製ライトキーホルダー

■**テクモ**……『DEAD OR ALIVE 2』ポスター（初回特典のプレミアムDVDボックスを持ってきた人のみ）、「モンスターファームバトルカード」ベスビオス＆ヨロイモッチーカード

■**トミー**……ゾイドカードゲーム用プレミアムカード

■**ナムコ**……『テイルズ オブ エターニア』特大ビニールバッグ、ほか

■**ブロッコリー**……『アクエリアンエイジ』特製プロモーションカード

■**フロム・ソフトウェア**……パンフレット

上の一覧で省略されているシリーズもののタイトルは以下のとおり。コナミ「SuperLite1500シリーズ」／『UNO』、『クロスワード』、『ロードランナー2』、『Castrol HONDA Super Bike Racing』、『DEEP FREEZE』、『クイズ1』、『クイズ2』、『クイズ3』。コナミ「Major Wave1500シリーズ」／『LATTICE(ラティス)』、『バトルマスター』、『SWING』、『ずっといっしょ』、『バトルアスリーテス大運動会オルタナティブ』、『魔法少女プリティーサミー』、『ラブ・ゲーム～わいわいテニス～』。（右ページ欄外に続く→）

ブースイベント ゲーム大会や発表会…参加するならここでチェック!!

TGSの華である各メーカーのブースイベント。それぞれ趣向を凝らしたゲーム大会から、ゲストを招いてのライブ&ステージイベントまで、わかるかぎりのブースイベントを完全網羅!! このリストを活用すれば、効率よく会場を巡ることができるぞ!!

■アストロール
●実際のピンボール台を設置
●ゲーム大会（景品あり）

■アスミック・エース エンタテインメント
●新作ゲーム紹介トークショウ（ゲスト：加瀬康之さん、田村ゆかりさん・ほか1名）［1・2日］

■アトラス
●岡田氏&金子氏トークイベント
●『Primal Image Vol.1』トークイベント

■アルケミスト（物販）
オリジナルキャラ発表イベント

■イマジニア
●『メダロットR』ゲーム大会［1・2日］（参加受付はすでに終了）

■エニックス
●『ØSTORY（ラブストーリー）』出演タレントトークショウ（ゲスト［1日］：平山綾・直瀬遥歩・山川恵里佳、［2日］：初音映莉子・佐藤江梨子・眞鍋かをり、敬省略）［各日11:30～14:00～］

■NECインターチャネル
●『FAVORITE DEAR 純白の預言者』声優ステージ［1・2日各3回予定、時間未定］
●ポケステ・ゲーム大会（ポケステ持参者のみ）［1・2日各1回予定、時間未定］

■角川書店
●ラジオ「ミッドナイトキーパーズ」公開録音
●「魔術師オーフェン」イベント
●「六門世界モンコレナイト」トークショウ&イベント［1・2日］
●キャラクター・アンド・アニメ・ドットコム発表会

■カプコン
●『ロックマンDASH 2』「原史奈」ライブステージ［1日11:30～12:00］
●『鬼武者』開発者トークライブ（ゲスト：稲船氏）［1日13:30～14:00、2日13:00～13:30］
●『バイオハザード』シリーズゲストトークライブ（ゲスト：河相我聞氏、開発プロデューサー）［1日15:00～15:30］
●「バイオハザード」公演決定ステージ（ゲスト：スーパーエキセントリックシアター）［2日11:30～12:15］
●『ストリートファイターEX3』チャンピオンシップ大会［2日14:00～］
●『ガイアマスター』耐久レース（仮）（ゲスト：岡本吉起氏）

■コナミ
●『ビーマニ』プロモーションライブ
●『ビーマニ』スペシャルライブ
●『ときめきメモリアル2』プレゼンテーションステージ
●筋肉番付イベント『筋肉番付VOL.1 ～俺が最強の男だ』（ゲスト：ケイン・コスギ氏［2日のみ］）
●『コナミ実況ワールドサッカー2000』ゲーム大会（ゲスト：現役Jリーガー［2日のみ］）
●『ビーマニポケット』体験コーナー

■こなみるく（物販）
●『ときめきメモリアル2』光ちゃん・華澄先生の等身大フィギュア展示

■コンパイル
●『ぷよぷよ』ゲーム大会
●コスプレ大会
●仁井谷正充氏&田中勝巳氏ライブ
●じゃんけん大会

■サミー
●コロシアム2000（ヒクソン・グレイシーvs船木誠勝）の前哨戦イベント、スペシャルトーク「船木選手決戦直前激励会」、コロシアム2000ラウンドガール公開オーディション
●ゲーム大会（景品あり）

■ジャレコ
●『ステッピングセレクション』ゲーム大会

■スクウェア
●イベント（詳細未定）

■タカラ
●『BRAVE SAGA 2』イベント「ブレイブ再チャージ!」（ゲスト：半場友恵さん）
●『タツノコファイト』映像初公開イベント「タツノコヒーロー復活祭!」
●『EXビリヤード』イベント「パズルモードチャレンジ!」（景品あり）

■ティーアンドイーソフト
●『ゴルフパラダイス』ゲーム&クイズ大会［1・2日各10回前後］（景品あり）

■テクモ
●『モンスターファームバトルカード』祭り 全国大会決勝（当日予選あり、参加賞あり）
●『DEAD OR ALIVE 2』対戦大会

■トミー
アニメ「ゾイド」声優トークショウ（ゲスト：大本眞基子さん・岸尾大輔さん）［1・2日］

■ナムコ
●『テイルズ オブ エターニア』スペシャルステージ、ほか

■ブロッコリー
●『アクエリアンエイジ』巨大迷路「アクエリアンラビリンス」（景品アリ）
●インターネット生中継イベント（ゲスト：真田アサミさん）

■フロム・ソフトウェア
●『アーマード・コア2』通信対戦大会（景品あり）

…………キッズコーナー…………

■アトラス
●『ハムスターパラダイス2（ちゅー）』ミニゲーム大会［1・2日］

■カプコン
●『ロックマン』イベント〝ロックマンと一緒に遊ぼう!!〞
●『ロックマン』ミニゲーム（景品あり）

■ハドソン
●「バルーンアートでボンバーマン」（ゲスト：バルーンアートスタッフ）［1・2日各3回］
●「スポンジネンドでハドソンキャラを作ろう!」コーナー（ゲスト：スポンジネンドスタッフ）［1・2日各3回］
●「ハドソンキャラクターでハガキを作ろう!」［常時開催］

物販グッズ これだけは買っておきたい!!

当日販売される予定の物販グッズを一挙に掲載。ファン垂涎の限定品から、これが最後の放出品まで、グッズが欲しいならココに急げ!! 当日はお財布も忘れずに!!

■アトラス
『真・女神転生』オリジナルTシャツ（5種）・トレーディングカード（4種）、『女神異聞録ペルソナ』テレカセット（3種）、『ペルソナ2 罪』テレカセット（2種）・携帯ストラップセット、『グローランサー』プレミアムテレカ・クッション・オリジナルTシャツ・トレカ・ほか

■アルケミスト
『センチメンタルグラフティ2』テレカセット・クリアポスター、『メルクリウスプリティ』クリアポスター、『FAVORITE DEAR for Windows』テレカ

■イマディオ
『マリーのアトリエ』テレカ・マウスパッド・ポスター・妖精さんぬいぐるみ、『エリーのアトリエ』テレカ・マウスパッド・ポスター・妖精さんぬいぐるみ、マリー&エリーのTシャツ、『メダロット』トレカ・テレカ（限定）、ほか

■エニックス
『ドラクエ』ネクタイ（4種）・アシュトレイ・ジッポー（2種）、『ヴァルキリープロファイル』タペストリー・テレカ（3種）・カードゲーム・フィギュア（3種）・シルバーリング・シルバーブレス・ストラップ・ペンダント、ほか

■NECインターチャネル
『センチメンタルグラフティ2』テレカ（12種）、『絆という名のペンダント』テレカ（2種）、『夏色剣術小町』テレカ、『FAVORITE DEAR』テレカセット

■角川書店
『ゲートキーパーズ』クリアポストカード・マウスパッド・（アニメ版）テレカ、ほか多数

■カプコン
『バイオハザード』ストラップ・Gウィルスペンダント（3種）・オルゴール・ほか、『ガイアマスター』テレカ（10種）、ほか多数

■コナミ
新グッズ（4月1日発売）
100万円福袋（予約受付のみ）

■コンパイル
『アルルの冒険』テレカ・テレカセット、『ぷよぷよ～ん』テレカセット、ぷよまん（3種）、ほか新製品など

■電撃屋
『シスタープリンセス』キーホルダー（3種）・シールブック・テレカ（4種）・テレカセット・ポストカードセット、『ストライダー飛竜』スケートボード・ミニスケボー・復刻ポスター、『セラフィム・コール』クリアファイルセット・ステーショナリーセット・テレカ（2種）・紙袋、『ハッピィサルベージ』スポーツタオル・テレカ・ポストカードセット・メモリーカードケース（2種）・卓上カレンダー、ほか多数

■未来蜂歌留多商会
コレカラシリーズ（『北へ…』ミレニアムトレカ・「鋼鉄天使くるみ」+専用バインダー）、『キング・オブ・ファイターズ』ミレニアムコレクション（トレカ）、ジェニカ（6種）、「名探偵コナン」カードゲーム

■ブロッコリー
限定トレカセット「プレミアムパック」、各種グッズ（『シスタープリンセス』・『ハッピーレッスン』・「ミルキィ・シーズン」・「ラブひな」、ほか）、「デ・ジ・キャラット」しっぽセット・ぷちこ猫耳セット・等身大タオル・ミネラルウォーター・レンズ付フィルム、ほか

DPSは今回も出します!

前回は、PS2徹底紹介のカタログを会場内で配布した本誌編集部だが、今回も会場内の情報をバッチリ押さえたパンフレットを制作(中)!! 会場内に3カ所ある配布スペースのほか、メディアワークスが出展している物販ブースでも配布の予定だ。内容はもちろんPSとPS2の注目タイトル! ギリギリまで制作を続け、できたてのパンフレットをお届けするので、楽しみに待っていてほしい!

さらに電撃読者だけに贈るプレゼントもあるぞ!!

これも前回好評だった、読者様感謝企画のノベルティグッズ。もちろん今回も用意してあるぞ! 当日は下の引換券を持って、メディアワークスブースに集合。どんなプレゼントかは、当日までのお楽しみだ。ただし! 遅い時間ではなくなってしまうことも…。ブースには、できるだけ早く来てね!!

切り取ってブースへ↓

電撃ノベルティグッズ引換券
電撃PlayStation 4月14日号（Vol.140） 4/1.2有効
※数に限りがありますので品切れの際はご容赦ください

（→続き）…タカラ「THE BEST タカラモノ」／『…いる!』、『DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～』、『トランスフォーマー ビーストウォーズ』、『ピノッチアのみる夢』、『ゆうわくオフィス恋愛課』、『小さな巨人 ミクロマン』、『チョロQジェット レインボーウィングス』、『ツアーパーティー卒業旅行にいこう』、『DX億万長者ゲームII』。ナガセ「プレイで覚えるシリーズ」／『英単語 でるでる1700』、『中学英単語 でるでる1200』、『世界史キーワードでるでる1800』、『日本史キーワードでるでる1800』。



魅力的な女の子たちと南の島で大冒険！
ロマンあふれる海洋探検AVG!!



南の島を舞台に恋と冒険の物語が描かれる『ハッピィサルベージ』。今回はキャラクターやゲームシステムなど、本作の魅力を詳しく紹介していこう。

PS	AVG	ハッピィサルベージ	6/22（予）	▶メディアワークス
				▶¥5,800
			▶MC（ブロック数未定）	

CHARACTER キャラクター

個性的なキャラクターが数多く登場するのも本作の大きな魅力。ここでは、物語の中心となる9人のキャラクターを紹介していくぞ。



▶女の子と仲よくなれば、恋愛に発展することも。



七海ワタル

本編の主人公。父親が残した莫大な借金を返すためにサルベージを行うことになる。



七海マリナ

ワタルの従妹であり、幼なじみの女の子。勝ち気な性格で、少々おせっかいな部分も。



ルーリー

フランクリン公国の王女。ウサギやぬいぐるみなど、カワイイ物が大好き。



エリッサ

メカにめっぽう強い女の子。ガラクタを組み合わせてサルベージに役立つ機械を作る。

ゲームの流れに沿って基本システムを大紹介!!

主人公のワタルは、行方不明になった父親が残した借金を返済するため、サルベージャーになるが……。ゲームは、AVGパートとサルベージパートの2つを繰り返すことで進んでいく。ここでは、この2つのパートを紹介していくぞ。



▼AVGパートでは、町を自由に移動して情報を集める。


▲サルベージで回収した財宝を売って、借金を返すのだ。

基本的なゲームの流れ

街マップ → ワールドマップ → サルベージ

- 街マップ：アイテムの売買 情報収集etc..
- ワールドマップ：サルベージポイントの選択
- サルベージ：海底の探索、財宝の回収など

AVGパート

物資の調達や情報収集など、冒険の準備に大忙し！

AVGパートでは、情報収集やアイテムの売買、発掘した財宝の鑑定や船のパワーアップなど、冒険の準備がメイン。町マップを自由に移動して、ショップやドックなど、さまざまな施設を利用することが可能だ。また、町を移動している途中で女の子に出会うと、会話シーンに切り替わる。女の子にはそれぞれ親密度が設定されていて、会話を重ねることにより、少しずつ仲よくなることができるぞ。そうして、女の子とより親密な関係になることができれば、デートに誘うこともできるのだ。



▲1人の女の子をパートナーとして連れて行くことも可能。女の子は、特技を生かしてワタルをサポートしてくれるぞ。

▼背中に張り付いたトカゲに驚いたマリナがあられもない姿で登場!?　こんなハプニング（？）イベントも用意されているぞ。



イベントも盛りだくさん!!



▲RPGのようにキャラに密着して、◎ボタンを押すと話しかけることができる。



◀ショップで冒険に必要なアイテムを買ったり、獲得した財宝を売ることができる。



◀ここで探索するポイントを選択。このあと、サルベージパートへ移行する。

準備が整ったらサルベージポイントへ出発!!

まだ見ぬ財宝を求めて広大な海原へ旅立つ！



ミランダ

南洋を席巻した海賊・モンドの子孫。弟の病気を治すための費用をサルベージで稼いでいる。



ロシディ・スギヤマ

ワタルが通う大学の海洋考古学部の助教授。亡き恋人の遺志を継いで、海底遺跡を探索する。



ラナイ

古くから南洋の島々に住む謎の民族・マハロ族の末裔。明るく活発な性格の女の子。



アルマ

今は亡き17世紀の大発明家ジーンが、病死した愛娘をモデルに作った自動機械人形。



パナシェ

シスター見習いの女の子。ワタルに恋心を抱いているが、内気な性格から告白できずにいる。


企画・シナリオ・総監督 大倉らいた センチメンタルグラフティ
＋
キャラクター原案 緒方剛志 ブギーポップシリーズ
PRESENTS
海洋冒険
シミュレーション・
アドベンチャー
ハッピィサルベージ
HAPPY SALVAGE
6/22
発売予定
予価5,800円(税別)
TVドラマ化決定!!
テレビ朝日 毎週金曜日 26:09～
主演:中島礼香 他
電撃G's文庫「ハッピィサルベージ」
①②好評発売中
ドラマCD「ハッピィサルベージ」
4/17発売予定
(発売元:サイトロン&アート/販売元:SMEインターメディア)
MEDIAWORKS
発売:(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©2000 スタジオコミックス・メディアワークス

SALVAGE サルベージパート

未知なる海底を探索して金銀財宝をGET！

サルベージは、酸素タンクを使うダイビングと素潜りの2種類。潜るポイントを決定したら、さっそく財宝を回収しよう。ただし、水中で酸素がなくなると、ダイビング時は所持金が半分になり、財宝を落としてしまう。また、素潜り時は、即ゲームオーバーになるので、無理は禁物だぞ。



▲海底には金銀財宝がいっぱい。より多くの財宝を集めて、一刻も早く借金を全額返済するのだ。

▼酸素がなくなると、獲得した財宝を落としてしまう……。引き際も肝心ってことだね。



亀に乗って…

◀亀に乗れば、自力では行けない場所へ行くことができるぞ！





海底洞窟も!!

▶特定のポイントには、洞窟や遺跡がある。その中には何が……。

沈没船を発見!!



▲朽ち果てた沈没船を発見!!　中に入るとマップが切り替わり、さらに探索が続く。

パートナーの女の子が代わるとどうなる？

パートナーの女の子は、イルカに乗ったり、潜水艇に乗ったりと個性を生かしてワタルをサポートしてくれるぞ。また、女の子によって行動パターン（単独行動は多いが財宝を発見する確率が高いなど）や発見する財宝の種類が違うので、状況に応じてパートナーを変えることも必要になるのだ。

エリッサの場合



▶潜水艇に乗っているから敵の攻撃に強そう。

ラナイの場合



◀野性の勘で財宝を発見する確率が高い？

サルベージャーの七つ道具を臨機応変に使いこなせ！

七つ道具は、サルベージパートで入手した、「カスタムアイテム」を使ってレベルアップさせることが可能。このアイテムをドックヤードへ持っていくと道具がレベルアップ！　ナイフならより大きい海草を切れるようになるなど、道具の性能が強化されるのだ。



▲道具がレベルアップすれば、より高価な財宝を発見できるようになるぞ。

7つ道具

これがワタルの七つ道具。それぞれの用途をしっかり把握して、効率よく財宝を獲得しよう。

ナイフ
ワカメなどの海草を切って、その根っこに埋まっている宝を取ることができる。

ハンマー
貝をたたいて口を開かせることが可能。その中に財宝が入っていることもあるぞ。

シャベル
砂山を掘るときに使うアイテム。地中に埋まっている財宝を取ることができる。

水中銃
サメやウツボなど、ワタルを襲ってくる海洋生物を撃退するためのアイテム。

ドリル
固く閉ざされた扉をドリルで強引にこじ開ける。海底遺跡の探索で重宝するぞ。

モーター
酸素の消費量を抑えて、高速移動が可能になる。長時間潜るためのアイテム。

探知機
財宝のある場所を探知するアイテム。物陰に隠れた財宝も簡単に発見できる。

『ハピサル』情報コーナー

発売を6月に控え、徐々に期待が高まりつつある『ハッピィサルベージ』。ここでは、発売が待ちきれない『ハピサル』ファンのために、見逃せないお得情報を一挙紹介!!　キャンペーン告知やTGS関連情報など、盛りだくさんの内容でお届けするぞ。詳しくは各囲みをチェックしよう！

ＴＶドラマ化決定！

なんと、『ハピサル』がＴＶドラマとして放送されるぞ!!　ストーリーは、同名のゲーム小説をもとに新しく書き下ろされ、中島礼香や佐藤江梨子などの人気アイドルを起用。彼女たちの演技に注目だ。



▲ドラマのロケ風景。南の島でどんな物語が展開される？

ＴＶドラマ「ハッピィサルベージ」
テレビ朝日系・４月７日より毎週金曜日26時09分～

Be Happy！キャンペーン実施

水中簡易カメラやオリジナルテレカなど、豪華賞品が抽選でもらえる予約キャンペーン実施中!!　詳しい内容は裏面の広告をチェックしよう。

詳しくは裏面で!!

TGSにてグッズを販売!

４月１日～２日に開催されるＴＧＳでは、写真のメモリーカードケースをはじめ、テレカ、スポーツタオルなど、さまざまなオリジナルグッズが販売されるぞ！



小説&CDもチェック!

『ハピサル』の基になった小説の最新刊が６月に発売！　また、ドラマＣＤも発売されるので、こちらも要チェックだ！


PlayStation
そして、あの時と同じ桜が舞う…
Screen
～スクリーン～
2000年5月発売予定
●標準価格 予価 6,800円(税抜) ●恋愛アドベンチャー
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©KID 2000

総力特集 第8弾

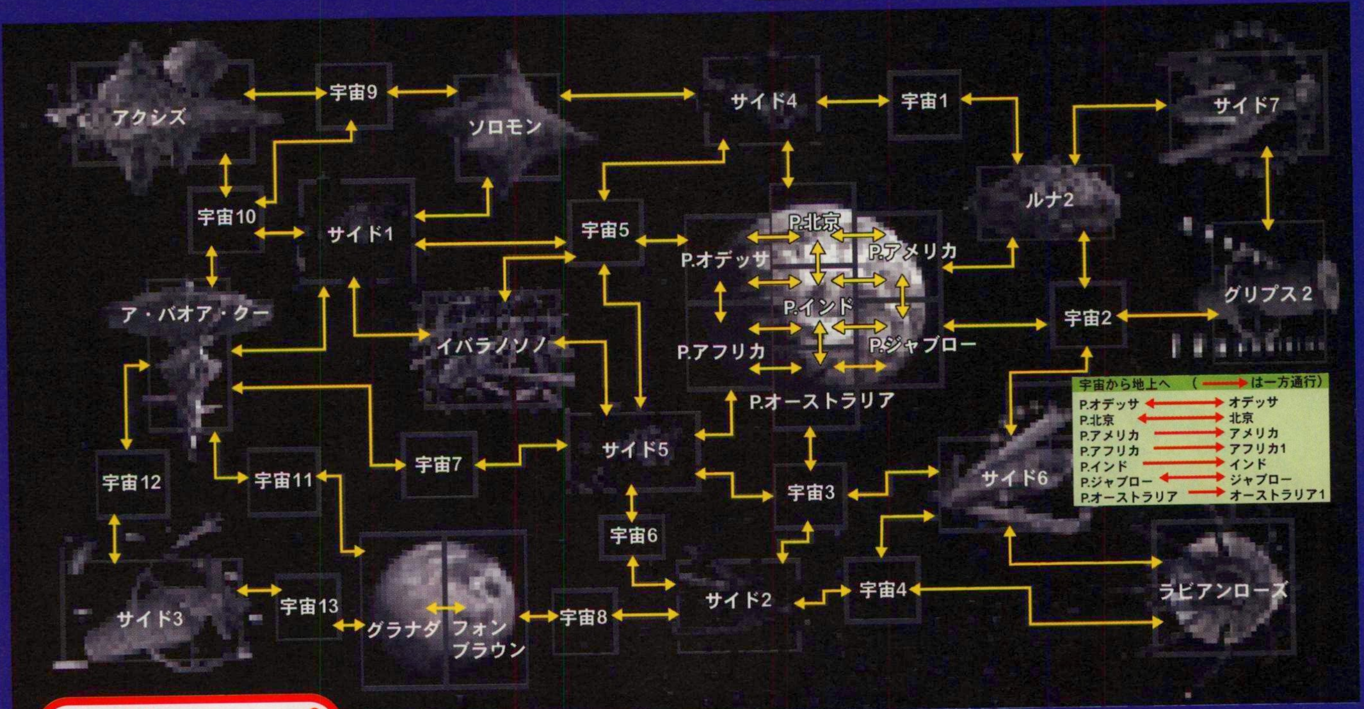
機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

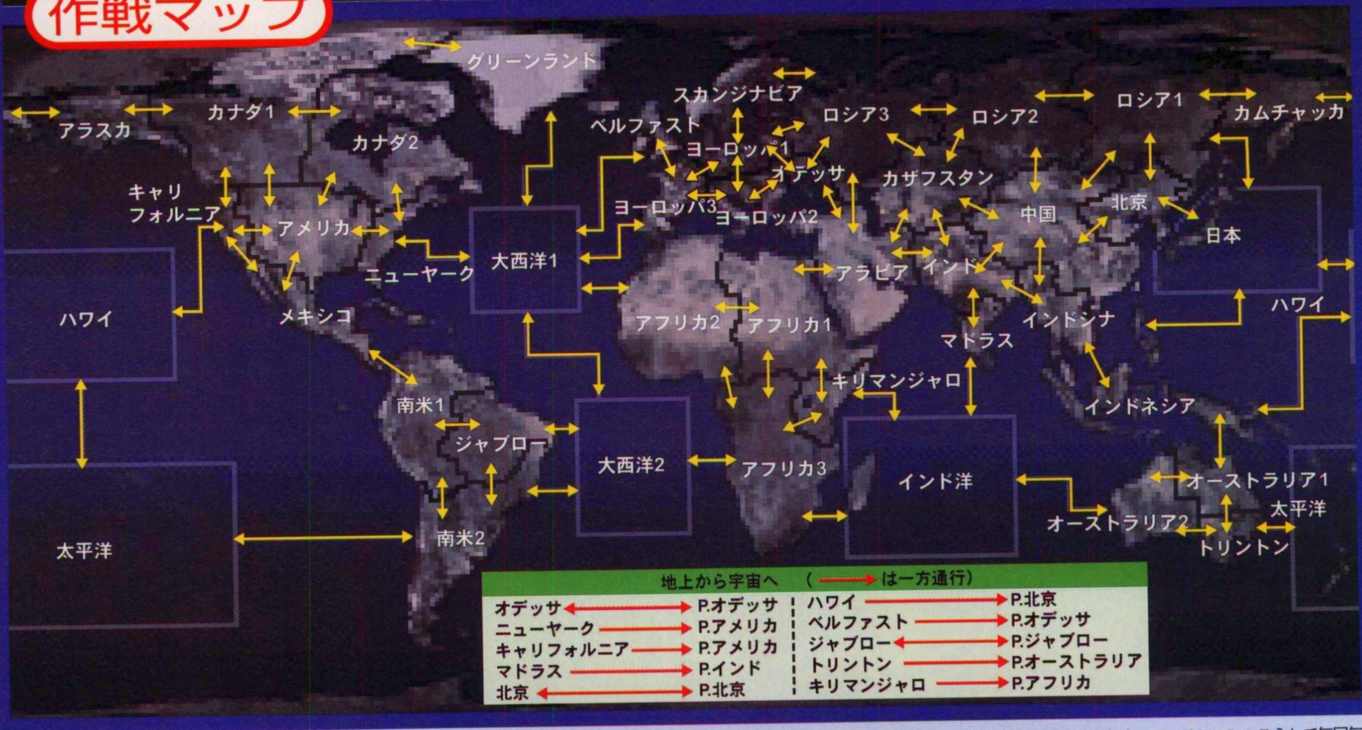
ますます絶好調の『ジオンの系譜』攻略。第8弾となる今回は、ついに第2部のリプレイ攻略を紹介だ!!

いよいよ第2部の攻略開始!!

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜
発売中 SLG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶バンダイ ▶MC（3ブロック）



作戦マップ



はみ出し座談会 A：というワケで、多分最後の座談会だ。少なくとも記事の方はまだ続くと思うけど…。B：さすがにそろそろネタもないし。今日は一人欠席しているし。D：こうして毎回毎回集まるだけでも結構大変だしね。そもそも話すことはさすがになくなってきたでしょう。A：うむ、だから取り合えず今回が最終回のつもりで。D：つもりってことは、続く可能性があるんですか？　A：ある。だって記事は次は確実にあるし、もしかしたらそのまた次もある。……かもしれない。B：しかしこの『機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオ

特別企画 連邦軍＆ジオン公国軍 最短クリアへの道

連邦軍では24ターン、ジオン公国軍では34ターン以内に完全勝利するとボーナスMS＆MAがすべてゲットできる。しかし設定された条件は厳しい…。ここでは誰でもこの条件を満たせるように、細かく進軍方法を伝授していこう！

地球連邦軍 ▶▶▶ 24ターンクリア

1T～6T

【１ターンの軌跡】：●戦線膠着状態に陥る、連邦軍反攻開始●Ｖ作戦発動
【２ターンの軌跡】：●セイバーフィッシュ開発終了
【３ターンの軌跡】：●北京攻略作戦開始●コアブロックシステム開発終了
【４ターンの軌跡】：●なし
【５ターンの軌跡】：●ビンソン計画発動●北京制圧終了●ガンタンク開発終了
【６ターンの軌跡】：●ハワイ攻略作戦開始

【１～６ターンの生産兵器について】：地球上での戦いは、地上、空中共に攻撃可能なフライマンタだけを生産して対応。ただし４ターン以降からは、敵航空部隊のガウやドップ、ドダイなどが登場するので、生産可能数の半分は対空戦に強く１ターンで開発できるコアファイターを生産。５ターン以降で注意したいのは自軍の総部隊数。新たに開発した兵器（ガンタンクなど）も総部隊数が200を越えていたら配備されなくなってしまうぞ。開発プランで完成するターン数を確認しながらフライマンタやコアファイターを生産しよう。

【ジャブローで生産した兵器の行方】：ジャブローの部隊は大西洋２に航空兵器を３部隊程送り、敵がアフリカから攻め込んでこられないようにする。また残りの部隊は、全軍メキシコからアメリカに向けて進軍。敵部隊の生産が可能な特別エリア、キャリフォルニアとニューヨークを早めに分断させ、敵部隊が合流するのを阻止するのだ。

【ベルファストで生産した兵器の行方】：ベルファストにいる部隊は全軍大西洋１に送るのが得策。10機ぐらい大西洋に配置させておけばニューヤークから攻め込まれることはないぞ。その後、ベルファストで生産されていくフライマンタやコアファイターは、大西洋１を経由してグリーンランド→カナダ１へ進軍。

【マドラスで生産した兵器の行方】：マドラスの部隊はインドへ、インドにいる部隊は全軍中国へ向かわせよう。マドラスで生産した部隊で、中国→北京と制圧できそうになったら、その後に完成した部隊はロシア２を目指そう。

【トリントンで生産した兵器の行方】：トリントンにいる部隊はオーストラリア２にいる部隊と共にオーストラリア１へ進軍。その後はインドネシアから日本へと向かわせよう。日本まで進軍させたら、その後に完成した兵器は太平洋に向かわせ、「ハワイ攻略作戦」が発令されるまで待機。発令されたら実行するのと同時に、太平洋とインドネシアに分散し、待機させていた部隊でハワイを目指そう。

【そのころ宇宙では……】：４、５ターンまでにルナ２の周りを制圧。その後は地球への降下ポイントの制圧を目指そう。制圧はできなくても、コアファイターなどを使い、進入技を使って戦闘中にしておこう。



7T～12T

【７ターンの軌跡】：●ハワイ近海制圧完了●ペガサス開発終了
【８ターンの軌跡】：●キャリフォルニア攻略作戦開始●ガンキャノン開発終了
【９ターンの軌跡】：●サラミス（後期生産型）開発終了●マゼラン（後期生産型）開発終了
【10ターンの軌跡】：●キャリフォルニア制圧完了●先行量産型ボール開発終了
【11ターンの軌跡】：●Ｖ作戦終了●オデッサ作戦開始●ジオン軍、オデッサで核兵器を使用●ニューヤーク攻略作戦開始●プロトタイプガンダム開発終了
【12ターンの軌跡】：●ニューヤーク制圧完了●オデッサ制圧完了

【７～12ターンの生産兵器について】：プロトガンダムの生産が可能になったら手持ちの資金、資源をすべて使って生産していこう。

【ベルファストで生産した兵器の行方】：「ニューヤーク攻略作戦」のために、生産した兵器は大西洋１に駐屯させておこう。作戦が発令され、実行したら進軍。このときアフリカ２から攻め込まれないように２、３機は待機。

【マドラス、北京で生産した兵器の行方】：この２つで生産したコアファイターとフライマンタの大部隊はカザフスタンで、オデッサ方面とキリマンジャロ方面に分けよう。オデッサを目指す部隊はロシア３へ、キリマンジャロを目指す部隊はアラビアを経由しアフリカ１に。なお、オデッサでの戦いは、マ・クベに核をワザと発射させるような選択肢を選択。その方が敵の戦力が減って制圧しやすいぞ。またこの場合、自軍も被害が出てしまうので、オデッサ作戦を実行したらコアファイター１機で進軍。３ターン逃げ回って核の発射を待つようにすれば、こちらの被害はなくなるぞ。

【トリントン、ジャブローで生産した兵器の行方】：トリントンで生産した部隊はインドネシア→日本を制圧しハワイ制圧へ。そしてハワイを制圧したらその部隊はそのままキャリフォルニアへ向かわせよう。またキャリフォルニア進軍はジャブローで生産し、メキシコとアメリカを制圧した部隊（ガンキャノンなど）と共に３方向から行おう。キャリフォルニアの制圧が完了した次のターンでニューヤーク攻略作戦が発令されるので、アメリカを経由しニューヤークへ進軍。進軍する際は、まずアメリカに駐屯させていた部隊をいち早く進軍させよう。なぜならキャリフォルニアの大部隊はニューヤークまで進軍させるのに２ターンかかってしまうからだ。１ターン進軍が遅れると、敵部隊が増えてしまうぞ。

【そのころ宇宙では……】：敵の地球進入ラインを防ぐためにもサイド２、４、５と宇宙５の４カ所で防衛ラインを引く。地球上のポイントには戦闘機を駐屯させておくぐらいで主力部隊の戦艦はサイド２＆４に配備。



13T～18T

【13ターンの軌跡】：●ジオン軍、ニュータイプの実戦投入を開始●キリマンジャロ攻略作戦開始
【14ターンの軌跡】：なし
【15ターンの軌跡】：●ジオン特務部隊によるサイド７襲撃事件●ホワイトベース、ルナ２に入港●キリマンジャロ制圧完了
【16ターンの軌跡】：●対要塞戦用兵器ソーラシステム完成●星一号作戦発動●ソロモン攻略作戦開始
【17ターンの軌跡】：●ソロモン制圧完了
【18ターンの軌跡】：●ＮＴ研究所設立、ＮＴ研究本格化

【13～18ターンの生産兵器について】：地上の特別ポイントをすべて制圧したら、地上でしか活躍できない部隊はすべて破棄して資源にしてしまおう。今後生産の主流となるガンダムの必要資源が高いからだ。また、地上をすべて制圧したら地上ではもう生産はしなくてもＯＫと考えがち。しかし、宇宙ではソロモンを攻略するまでの間、ルナ２でしか兵器の生産はできない。ルナ２でガンダムを８機生産してまだ資源や資金に余裕があったら、ソロモンに近く兵器の打ち上げが可能なオデッサでもガンダムを生産しよう。

【ベルファスト、マドラス、北京で生産した兵器の行方】：ベルファスト方面に駐屯していた部隊と、オデッサを制圧した部隊はアラビアを中継してアフリカ１で合流。ここを起点に、アフリカ２、３、キリマンジャロに駐在する敵部隊数に対抗できる部隊数（２倍の兵数）を向かわせよう。もちろん大西洋２にいる部隊を進軍させるのも忘れずに。

【トリントン、ジャブローで生産した兵器の行方】：ニューヤークを制圧した部隊は、残りの敵駐屯地域の制圧に向かわせよう。アメリカ方面全土を制圧完了したら全軍破棄。少ない資源の足しにするのだ。

【そのころ宇宙では……】：防衛ラインとなる宇宙５とサイド５は常に戦闘状態になる。しかしここでの戦いに勝つ必要はない。逆にこの宙域に敵部隊を釘付けにしておく方が、ソロモンの戦力が減るというもの。移動力が高まる補給ライン上で部隊を動かし、敵から逃げ回るのも１つの手だ。また、ルナ２で起こるホワイトベースのイベントは解散を選択。解散させるだけで、強力な部隊が入手できるぞ。ソロモン戦ではソーラーレイが発射されたあとにビグ・ザムが登場する。この強敵にはスタックさせたプロトガンダム＆コアファイターで対処させれば２回の攻撃で倒せるぞ。ソロモンでの戦闘中、また進軍させる前にはルナ２で生産した部隊を、Ｐオデッサ→宇宙５→サイド１を経由し、宇宙10へ進軍。そうすればソロモンを攻略したのち、ア・バオア・クーへの進軍ルートが確保できるぞ。



19T～24T

【19ターンの軌跡】：●ア・バオア・クー攻略作戦開始●ジオン軍、ソーラレイ作戦発動●デギン公王との和平交渉成立
●ギレン・ザビ、徹底抗戦の意志を表明●ガンダム開発終了
●ホワイトベース開発終了
【20ターンの軌跡】：●ア・バオア・クー制圧完了
【21ターンの軌跡】：●グラナダ攻略作戦開始
【22ターンの軌跡】：●ジオン軍、第２次ブリティッシュ作戦発動●グラナダ制圧完了
【23ターンの軌跡】：●サイド３攻略作戦開始
【24ターンの軌跡】：●サイド３制圧完了●ジオン軍壊滅、連邦軍圧倒的勝利

【19～24ターンの生産兵器について】：ソロモンの制圧ができたらソロモンでガンダムを生産。しかし20ターン以降でガンダムを作っても、最後の決戦地となるグラナダやサイド３まで移動するのはムリ。20ターン以降はレビルの演説を毎ターン実行して、全部隊の士気を高める方が得策だぞ。

【宇宙決戦では】：ア・バオア・クーでの戦闘中は進入技を使って宇宙11、12へ向かうことを忘れずに。敵がいなければ、その後の戦いの場となるグラナダやサイド３への道が開けるぞ。敵の地球進軍ルートとなるグラナダ→フォンブラウン→宇宙８は制圧されると、そのまま地球まで進軍されてしまうので、サイド２で防衛するように。でも宇宙８の敵部隊数が少なければサイド２の部隊を進軍させて、宇宙８まで防衛ラインを伸ばそう。敵の特別ポイントがグラナダとサイド３だけになったら、宇宙８に駐在していた部隊はフォンブラウンからグラナダへ向かわせ、ア・バオア・クーを攻めた部隊（耐久力が減っていたり、物資の少ない部隊）は宇宙12へ向かわせる。そのほかの部隊は宇宙８から向かった部隊と挟み撃ちにするように宇宙11を経由してグラナダへ。グラナダを制圧したら、「サイド３攻略作戦」が発令される。発令されたらすぐに実行して、宇宙12に駐在させた部隊で攻め込もう。宇宙12から攻め込むと自軍はサイド３マップ上の上部から攻め込むようになる。この部隊は、グラナダを攻め込んだ主力部隊が次のターンで進軍することを考慮し、マップ右下へ進むように移動。その後、グラナダを制圧した主力部隊は、敵宙域の宇宙13を経由してサイド３へ。宇宙12から先に進軍した部隊が敵を右下に誘い出していれば挟み撃ちが成功するぞ。終盤戦の最大の注意点は、敵がこちらの部隊数より圧倒的に少なくなったときに、敵がマップの端に逃げてしまうこと。この対処方法は、マゼランやホワイトベース、ペガサスなど移動力が高く、射程の長い部隊の活用。戦線の最前列に配置しておけばたとえ逃げても敵部隊を追撃できるぞ。



はみ出し座談会 ンの系譜』（注：別にＢは通常会話でいつもタイトルをフルネームで呼んでいるワケではない。今回は座談会が短かったので、原稿をまとめているライターが文字数稼ぎを行っているのである）って、長いコト記事続くね。Ａ：最近にしては、珍しいな。Ｃ：多分総数で『ファイナルファンタジーVIII』を追いぬいているんでないですか？　Ａ：そういえば、『VIII』は短かったな。それでも『VII』にはかなわないけど。Ｂ：あの頃は多量ページが必要なゲームがなかったからね。しかしつまるところ電撃的には『ＦＦ』に匹敵するタイトル

ジオン公国軍 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶34ターンクリア

1T〜8T

【1ターンの軌跡】:●第1次地球降下作戦開始
【2ターンの軌跡】:●オデッサ制圧完了、ドダイ開発完了
【3ターンの軌跡】:●第2次地球降下作戦開始、ドップ、ザクF型開発完了
【4ターンの軌跡】:●ザクS型開発完了
【5ターンの軌跡】:●ザクJ型開発完了
【6ターンの軌跡】:●ニューヤーク制圧
【7ターンの軌跡】:●キャリフォルニア制圧
【8ターンの軌跡】:●第3次地球降下作戦開始

さて、ジオン公国軍での最短ターン目標は34ターン。連邦軍の最短クリアよりも10ターン長いとはいえ、とにかくV作戦のイベントが長いため、これでも本当にギリギリになりそうな予感がする。

ジオンの場合、ジャブローを攻めるための作戦は、潜入作戦、攻略作戦、降下作戦の3つ。その中でも、侵入作戦がもっとも早く提案されるため、これでクリアするのが前提と思われていた。しかし、ジャブロー攻略用MS開発提案を実行したあと、すべてのMSを開発するのにやたら時間がかかるため、物理的に不可能ではないかという疑問も浮かび上がってきた。もっとも遅いゾゴックの場合、開発提案されるのにMS技術レベルが10も必要なのだ。これはドムを開発するよりも時間がかかるということであり、確実に30数ターンを要してしまうということになる。それからゾゴックの開発をしていたのでは、間に合わない。

そこで、通常のセオリー通り、降下作戦でのクリアに目標を変更した。とにかく早め早めにベルファストとルナ2以外の特別エリアを落とし、あとは、一刻も早くV作戦を終了(V作戦を終了させることが、ベルファスト以降の特別エリア攻略作戦提案のフラグになっている)させれば、なんとか間にあいそうな感じだ。

とりあえずはそれを念頭に置いてプレイを開始。一番手早くV作戦を発動させる方法は、キリマンジャロを制圧すること。ニューヤーク、キャリフォルニアの制圧は数ターンで完了するだろうから、そこからできるだけ早くキリマンジャロ制圧を目指すことにする。

【侵攻について】

まずは最初のターンでいきなり第1次地球降下作戦を実行し、Pオデッサの部隊を一気に降ろす。同時にPジャブローへも侵攻し、そのまま宇宙2を落とす。オデッサを落としたら、ヨーロッパ1〜3、アラビア、ロシア3、スカンジナビアと分散させ、オデッサ周辺のエリアを落としていく。さらに、間髪入れずに第2次地球降下作戦を実行する。

アメリカに降りた部隊は、ニューヤーク、キャリフォルニア、カナダ1〜2、メキシコと波状的に散らばっていく。宇宙各地の部隊は、惜しげもなく地上へと送り込んだ。序盤の連邦は弱いので、部隊にザクを入れておけば少ない部隊で侵攻しても負けはしない。特別エリア陥落を最優先し、それ以外のエリアは、とにかく交戦中状態をキープできれば上等。これは、特別エリアへの増援を防ぐためだ。

【生産について】

オデッサ、ニューヤークやキャリフォルニアでザクJ型とドダイをセットで生産。すぐに合体させ、ドダイ+ザクJ型で運用する。

【開発について】

速攻でクリアするには、やはりドダイとザクJ型が鍵になってくる。提案されたら即座に開発しよう。ドップやザクF型、ザクS型なども念のために開発しておいたが、生産はしていない。



◀8ターン目の地上。波状的に広がり、手早く攻めていくことが先決。宇宙にあるザクIIはどんどん降下させておいた。



▶その頃宇宙では、サイド4を攻められてしまうが、残存部隊だけでなんとか凌ぐ。まだ宇宙にお金をかけたくはない。

9T〜15T

【9ターンの軌跡】:●キリマンジャロ攻略作戦開始
【10ターンの軌跡】:●キリマンジャロ制圧
【11ターンの軌跡】:●ユーコン開発完了
【12ターンの軌跡】:●ゴッグ開発完了、北京攻略作戦開始
【13ターンの軌跡】:●V作戦開始
【14ターンの軌跡】:●ハワイ攻略作戦開始、北京制圧
【15ターンの軌跡】:●なし

さて、順調に第3次地球降下作戦が開始され、その3ターン後にV作戦が始まった。ここから先は自動的に進んでいくので、ひたすらエリアを落としていく作業へと入る。

V作戦自体は、まずシャアの補給イベントでNOを選択して、シャアを行方不明にする。その後、ガルマが負け、ランバ・ラルの木馬攻撃要請が起こったら、NOを選択して送らない。当然、黒い三連星の派遣もNOを選択する。おそらくこれが、もっともイベントを早く終わらせることができる選択だろう。

キャラを送らないのだから、死人が出ることもない。ランバ・ラルも黒い三連星も常にMSに乗せて、戦闘にガンガン参加させていく。もちろん、そのほかのキャラもとにかく部隊に配備させておく。配備はすべて地上。宇宙では当分の間戦わない(戦うつもりはない)ので、宇宙にキャラを残さないようにした。

【侵攻について】

宇宙では、サイド4から宇宙1へと侵攻して、これを落とす。宇宙1への侵攻が遅れてしまったのは、サイド4を攻められてしまったからだ。宇宙でどうのこうのはまだ先の話なので、このへんはのんびりやっている。しかしその一方で、地上では大忙しだ。オデッサの部隊とアメリカの部隊は、それぞれが大陸側を回り込むようにして侵攻。とにかくザクを入れておけば少数でもいい、1つ落としたら隣へ、隣へと侵攻していく。

特別エリアに関しては、ベルファスト以外は順当に攻略作戦が展開していく。キリマンジャロのあと、北京とハワイを目指していくことになる。

オデッサ発の部隊はカザフスタン、ロシア1〜2、中国、インド、インドシナ、インドネシアなどを攻めていき、そのまま北京攻略へと突入。このときついでに日本も交戦状態にしておき、増援を抑える。

アメリカ発の部隊はメキシコ、ニューヤーク、グリーンランドに抑えの部隊を残してハワイへ。キリマンジャロを攻略した部隊はインド洋へ侵攻し、オーストラリア2へと向う。

ちなみに、通常のプレイでは、序盤のうちに大西洋を落とし、オデッサとニューヤークを繋げることがセオリーだ。しかし、今回はこれをやっていない。理由は、ベルファストに部隊が溜まるのを防ぐためだ。大西洋を空けておき、ベルファストで生産された敵部隊が南米あたりに抜けてくれるようにしておくのだ。

【開発について】

キリマンジャロを落としたあとに提案されるユーコンは確実に開発しておくこと。もちろん潜水艦隊設立イベントはYESを選択して、ハワイをいつでも攻められるようにしておいた。

MSに関しては、ひとまずグフB型とアッザムを目指して投資。余計なものは開発しない。

【生産について】

地上の特別エリアで、やはりドダイ+ザクJ型を中心に生産していく。完成したものは随時近くの戦線へ。ドダイ+ザクはなるべくすべての部隊に行き渡るようにしよう。



◀ユーコンは、提案されたら速攻で開発。さらにハワイ近辺の海上エリアを攻略するために、1〜2部隊ほど生産しておく。



▶敵にMSが出現しないうちに、大陸のほぼ大半をゲットしておきたい。この辺の侵攻順はわりと自由。V作戦の間に取れるだけ取れ!!

16T〜18T

【16ターンの軌跡】:●木馬が大気圏突入、北米に降下、●グフA型開発完了
【17ターンの軌跡】:●マドラス攻略作戦開始、ハワイ制圧
【18ターンの軌跡】:●なし

とりあえずエリアの侵攻は順調に流れてきている。しかしイベントの方ほうは遅々として進まず、16ターン目でようやっとホワイトベースの地球降下だ。しかしこれに関しては、どんなに焦ったところで、自力で縮めることはできない。もう待つしかないのだ。

ターン数を考えると少し心配になってきたので、ざっと残りイベントのターン数を計算してみる。どうやら、V作戦が終了するのは30ターン目前あたりになりそうだ。

30ターン……。残りは数ターンか……。そこから逆算して考えると、残るベルファスト、ルナ2、第2次ブリティッシュ作戦、ジャブロー降下作戦と、まさに1ターンずつのギリギリの進行ということになる。ベルファストに関してはともかく、部隊が溜まる一方のルナ2がかなり心配だ。すでに40〜50からなる部隊が駐留している。しかし、今さらやり直すワケにはいかない。とにかく今は、地上をなんとかすることが先決だ。そうすれば、ベルファストを攻めるための準備を整える時間を稼ぐことができる。

通常エリアへの進行も、なるべく1ターン、最低でも2ターンで終わるように心がけた。とくに、あと一手で終了するのに時間切れになった場合は最悪だ。そこで戦っている部隊は、次のターンを無駄にしてしまうことになる。この場合はリセットしてやりなおし、なんとしてでも終わらせるように心がけた。こういった細かいことが積み重なれば、かなりのターン数を節約できるはずだ。

【侵攻について】

宇宙は動きなし。地上ではメキシコから南米1へと侵攻。基本的に海はドダイ+ザクJ型で戦っているので、拠点の制圧ができずにハワイ制圧には時間が掛かってしまった。

また、これまでに一度キリマンジャロを攻められてしまっているが、これは長い時間をかけて制圧しかえしている。少数の部隊で膠着状態に陥ってしまえば、それはそれで放っておいていいのだ。一度制圧した特別エリアを制圧しかえされても、一度提案された攻略作戦は消えることはない。とにかく交戦中にして、敵の部隊を止めておけばいいワケだ。ただし、完全に制圧されてしまうと、そこから虫食いのように敵エリアが広がっていってしまうことになるので、注意しなくてはならない。

ジオン軍の最短プレイでは、そんなに大量の部隊を生産する必要はない。1カ所や2カ所の特別エリアが交戦中でも、あまり問題はないのだ。今回のプレイでは、攻められても逃げまわることでどうにかしのいでいるが、敵との隣接エリアにはある程度の部隊を用意しておいて、敵の侵攻を抑えるということも考えていいだろう。コムサイを増殖させたり、ドップをひたすら生産したりなど、手早く頭数を用意するのは簡単だ。

【開発について】

ひとまず地上ではグフやアッザムが開発できればOKなので、それまでは投資を続ける。宇宙用には、今後起こるルナ2制圧用に、R1Aの開発を目指していく。R2までは必要ないだろう。

【生産について】

空いている特別エリアでザクJ型の補充、あと、申し訳程度にゴッグを生産しておいた。水中用MSは敵の潜水艦対策にはもってこいだ。



◀どうにかこうにかハワイを制圧。これで海上エリアへの足がかりを掴む。地上エリアに関してはなんとか先が見えてきた。



▶グフA型がようやく開発完了。すぐにB型(量産型)の開発を行い、各特別エリアで生産を行っていく。これもドダイとセットで。

はみ出し座談会 だったということですねぇ。A:ここだけの話だが、読者人気もべらぼうに高いのだ。俺もこのページ数はやり過ぎではないかってちょっと思ったけど、とにかく読者人気が高いから、最優先で確保される。D:面白いのは確かですけどね。B:そういえば、やっぱりこのゲームのためにPS2買いって人も多いみたいね。A:実際速くなるし。D:あんまり変わらないって聞いたけど? B:設定忘れてるんでしょう。PSドライバーの設定でCD読み込みを高速に設定しないと速くならないよ。しかしリセットするともどるので面

19T～26T

【19ターンの軌跡】：●トリントン攻略作戦開始●アッザム開発完了
【20ターンの軌跡】：●なし
【21ターンの軌跡】：●トリントン制圧、マドラス制圧●ガウ開発完了
【22ターンの軌跡】：●高機動型ザク開発完了、グフ量産型開発完了、ガウ開発完了
【23ターンの軌跡】：●なし
【24ターンの軌跡】：●高機動型ザク改良型開発完了、グフ飛行試験型開発完了、ズゴック開発完了
【25ターンの軌跡】：●なし
【26ターンの軌跡】：●なし

マドラスは膠着状態に陥るが、ハワイを落とした時点ですでにトリントン攻略作戦は提案されているので、とりあえず気にしない。また、通常エリアにも侵攻され、交戦中になるエリアが増えてくる。このあたりになると世界各地で交戦中の状態が続いており、1ターンの長さが尋常ではなくなってくる。基本的に敵の部隊を食い止めるために交戦中にしているのだからなおさらだ。

そんなこんなで激戦を繰り返し、トリントンを制圧。地上はほぼ支配下に置かれることになる。こうなると、やや余裕が出てくる。あとはV作戦さえ終了すれば、ベルファスト攻略作戦が提案されることになる。

ベルファスト攻略以降、地獄が待ちうけているのは目に見えているので、今はゆっくりと部隊配備を進めていくことにする。まさに嵐の前の静けさといったところだろうか。

【侵攻について】

地上では、オーストラリア1と2からトリントンへ。このときハワイから太平洋へ部隊を送り、トリントンへ増援が来ることを防ぐ。特別エリアを攻めるときは、とにかく隣接エリアを交戦中にして増援を防ぐことを忘れないように。

さらに、南米1からは南米2へと攻めて、大西洋を孤立させておいた。これは気分の問題だ。また、グリーンランドとアラスカを攻め、北アメリカを完全に支配下に置く。あとはベルファスト～大西洋と、ジャブローを残すのみ。

【開発について】

もはや、予算の投資はしない。R1Aさえ開発すれば、開発部は用なしだ。

【生産について】

ガウを大量に生産。さらに、申し訳程度にマリンザクやズゴッグを生産。これはベルファストを制圧するときに使うもの。ジャブローへの侵攻は、南米1と2を抑えてしまえばOKなので、最悪の場合、大西洋1と2は放っておいたままクリアすることも考える。また、地上制覇が目前となったら、宇宙ではソロモンでルナ2攻略に備え、ザクII R1Aを12部隊ほど生産、ルナ2の側に配備した。



◀ほぼベルファスト～ジャブローと、ひとまとめのエリアに封じ込める。あとはひたすら、ベルファスト攻略に向けた部隊編成を。



▶宇宙では着々とザクR1Aを生産。ひとまず安心できるのは12部隊ほど。余裕があるなら、もう少し生産してもいいだろう。

27T～30T

【27ターンの軌跡】：●なし
【28ターンの軌跡】：●なし
【29ターンの軌跡】：●なし
【30ターンの軌跡】：●ベルファスト攻略作戦開始、ベルファウスト制圧

大西洋1、大西洋2、ベスファスト、ジャブロー以外の地上エリアを制覇。ひたすら失ったドダイ＋グフの生産と、部隊の配備を行う。

まだ大西洋が敵のエリアなので、侵攻はヨーロッパ3からだ。ここにベルファスト攻撃部隊を揃え、オデッサ作戦に向けてある程度の部隊をオデッサに配備しておく。

そして30ターン目、ようやくベルファスト攻略が可能になった。いよいよ地上最後の砦、ベルファストへの侵攻を開始する!!

【侵攻について】

さて、ついにベルファストへの侵攻だ。ドダイ＋グフB型を12部隊、3部隊ずつに分けてガウに乗せ、さらにズゴック3部隊を乗せたガウを用意。これに拠点制圧用にユーコンを1部隊加え、合計21部隊で攻める。

このとき、ベルファストに駐留していた敵の部隊はなんと38。しかも、すぐ下の大西洋1には22もの部隊が控えている。これが増援にきたら絶対に勝てない。そこで、グリーンランドからドダイ＋ザクJ型を3部隊派遣。これは制圧が目的ではなく、ベルファストへの増援を防ぐためだ。ついでだから南米から大西洋2にも部隊を派遣。それぞれのエリアにいる部隊を釘付けにする。

ベルファストでは、陸に上がったドダイ＋グフはすぐに分離して手数を増やし、グフの直接攻撃＆ドダイの間接攻撃で確実に仕留める。こうしてとにかく遊んでいる部隊がないようにひたすら押しまくる。敵にはMSが混じりはじめているが、アクア・ジムや陸戦型ガンダムが主だ。このターンならまだグフのほうが有利。どうにか1ターンで制圧を完了。

【開発について】

特になし。

【生産について】

ジャブロー降下用に、ソロモンでグフを生産。それ以外は特になし。ここでは、全体的なことを振りかえってみよう。まず開発は、30ターン目の段階で基礎技術レベル5、MSレベル6、MAレベル5、敵性技術レベル1。それ以上は上げていない。兵器も、地上用MSはグフB型とH型（これはいらなかったかも）、MAはアッザムのみ、水陸両用系はズゴックまで。そして宇宙用MSはザクII R1Aまで。諜報部への投資は、敵の数が見える程度をキープしていただけなので、敵性技術レベルは上がっていない。外交に関しては、かなり適当だ。一応余裕があるときにだけ援助しておき、本当にお金が足りないときには援助協力を行っている。



◀いよいよベルファスト攻略。部隊数は少ないが、ほとんどドダイ＋グフ。陸に上がったら分離して部隊を増やし、手数を増やす。



▶太平洋にも大量の敵部隊がいる。増援阻止のため、足止め部隊を送り込む。しかしこれはあっけなく全滅してしまった。

31T～34T

【31ターンの軌跡】：●オデッサ作戦、マ・クベが核を無断使用、ルナ2攻略作戦開始
【32ターンの軌跡】：●ルナ2制圧
【33ターンの軌跡】：●第2次ブリティッシュ作戦発動
【34ターンの軌跡】：●ジャブロー降下作戦開始、ジャブロー制圧、ジオン公国軍完全勝利

ベルファストをなんとか1ターンで制圧して、最初の難関は乗り切った。次のターン、連邦のオデッサ作戦が発動。黒い三連星を送っていなかったので、アムロを始めとするホワイトベース部隊の面々も見える。

ここではマ・クベを司令官に任命し、核を撃ってもらう。どうせオデッサに配備しておいた部隊は、敵を足止めするだけの部隊だ。最悪、制圧できなくてもいい。というより、すでに制圧する気はなかったりする。

これと同時に、ルナ2攻略作戦を実行。さらに地上では、ジャブロー侵攻に向けて部隊を編成。いくつかのグフを宇宙に上げ、HLVと同時にPジャブローに用意しておく。結果的にこの作業が大当たりとなった。宇宙から降下すれば、敵部隊にかなり近い場所に落ちてくれるのだ。

【侵攻について】

ジャブローは第2次ブリティッシュ作戦の直後に攻めれば（部隊数が半減するので）、1ターンで制圧も可能だろう。そこから逆算すると、ルナ2攻略は2ターンかかってもいいことになる。ここへきてようやく光明が見えてきた。生産しておいたザクII R1Aを12部隊と、すべての戦艦、すべてのザクIをもってしてルナ2へ。これを予定どおり（？）2ターンで制圧し、第2次ブリティッシュ作戦→ジャブロー降下作戦へと続いていく。

地上では、案の定太平洋から虫食いが始まる。しかしもはや無視。とにかくジャブローさえ落とせば終わりだ。あと1ターンで終わらせると考えると、迎撃するだけ時間の無駄だ。ここはジャブロー攻略以外には目もくれない。

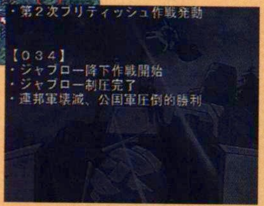
ジャブローの部隊は第2次ブリティッシュ作戦のおかげで30を割り込んでおり、なんだかとっても楽勝ムードだ。

南米1と2に配備した部隊を一斉に侵攻させ、Pジャブローからはグフとイベントで入手したザクII C型C兵装をHLVで降下。もう最後なのでそりゃー核だって使う。足が遅いので使いにくい（というか、結局使うことはなかったのだが）が、たった3部隊でもいれば安心感がケタ違いだ。

敵部隊は、強くてもまだプロトガンダム程度。大量のグフで取り囲むことで、対処できる。余裕を持って戦い、1ターンで制圧完了。こうして、ジオン軍34ターンクリアは完了。Zガンダムなどの強力な開発プランをゲットできたが、敵性レベルが低くて開発できない。しかも部隊や外交状況はガタガタ。このまま第2部をクリアするというのはちょっと勘弁してもらいたい……。



◀大量のグフを用意してジャブローに侵攻。ジャブローにはプロトガンダムもいたが、この物量作戦の前にあえなく散っていった。



▶そしてこれが34ターンクリア証拠の写真。ベルファスト以降はギチギチだが、V作戦開始はあと2ターンくらいは縮まりそう。

連邦軍&ジオン軍総括

第1部を早いターンでクリアすると、第2部の開始時にボーナス開発プランをゲットできる。何ターンでクリアしたかによって、もらえる開発プランは異なり、その中でも最高のプランをもらえるのが、連邦軍24ターン、ジオン軍34ターン以内でのクリアなのだ（くわしくは右の表を参照しよう）。とりあえずこれを達成すれば、『ジオンの系譜』を極めたと思ってもいいだろう。最短クリアでもらえるプランは基本的に相手勢力の最強兵器なので、第2部に入っても敵性技術レベルが足りなくてまず開発はできないが（笑）、普通に遊んでいたのでは手に入らないだけに、これ以上ない勲章となるだろう。今回紹介した編集部での成功報告例を見ながら、ぜひ挑戦してみよう。それでも、まだ極めたりないという人は、さらにターン数を縮めることに挑戦してみるといいだろう。

早解きによりもらえるボーナスプラン

連邦軍

クリアターン数	もらえるプラン
99～85	ザク改
84～75	アクトザク
74～65	ズゴックE
64～55	ガルバルディα
54～45	ジオング（完成機）
44～35	GP-04　ガーベラテトラ
34～25	ノイエ・ジール
24～1	キュベレイ

ジオン軍

クリアターン数	もらえるプラン
100～95	ジム
94～85	ガンダム
84～75	FAガンダム
74～65	ガンダムアレックス
64～55	GP-01　ゼフィランサス
54～45	百式
44～35	Zガンダム
34～1	プロトタイプガンダムMK-II

はみ出し座談会
倒くさい。あー、あと、この機能に関してはメーカーは保証していないのでよろしく。あくまでも個人の責任でってことで。コレ、ちゃんと書いておいてね。A：まぁ、その辺はともかく、今回は総まとめ的な感じでいくかな。とりあえず第2部は終わった？　C：終わった。D：同じく。A：あ、じゃあ第2部に関してからいこうか。でぇ、どうだった？まずはジオン軍から。B：んーと、思ったよりも楽だった。第1部終了時、ビグ・ザム量産しておいてよかった。あれって、137号でビグ・ザムを量産してる写真が欲しいとか突然

攻略file コウリャクファイル 地球連邦軍編



第2部のイベントも完全公開!

第1部&第2部のイベントフローチャートを完全大公開！　さらに第2部に出現する敵勢力も一挙に紹介だ。敵勢力は第1部のクリア状況（判定敗北、判定勝利、完全勝利）によって大きく異なる。それら全パターンをフォローしていくと同時に、出現条件などもバッチリ解説していくぞ。



◀第2部にも魅力的なイベントが満載。完全チェック。

やはりポイントはWB！

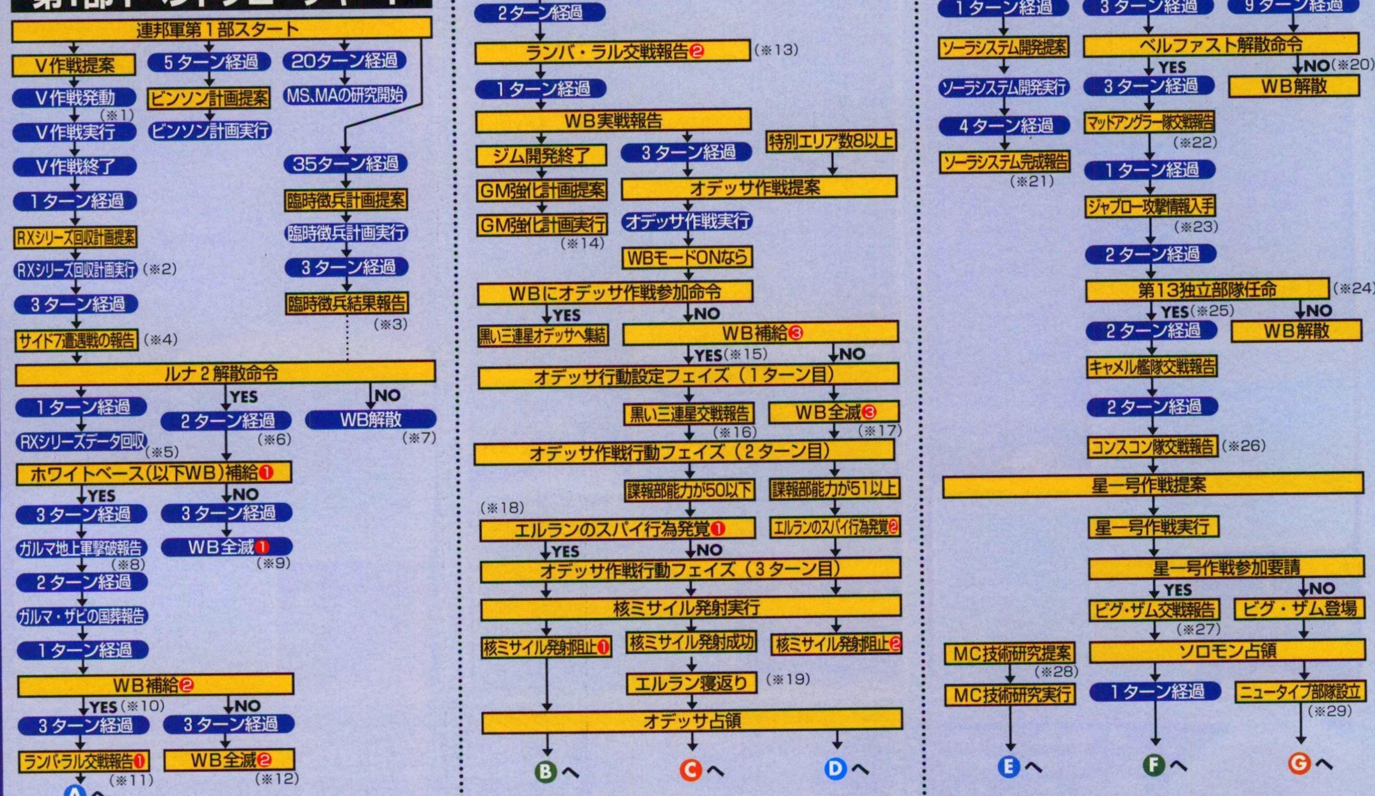
「V作戦」実行によって起動するWB（ホワイトベース）部隊モード。ジオン軍のエースパイロットたちを次々と葬ってくれるのはウレシイが、進行のスピードが遅いのが難点。待っていると敵が強くなってしまうぞ。全イベントを見るには覚悟が必要かも！





◀▲WBメンバーを使用可能にしたいときは解散させればOK。ただイベントはそこで終了！

第1部イベントフローチャート



※1：MS、MA技術LV＋1。MS、MAに研究予算の投入が可能になる。10ターン後プランから消滅／※2：WB部隊モード（ON）。パオロ「任務中」。5ターン後プランから消滅／※3：WBメンバーが使用可能に／※4：WBメンバー（EX P＋50）。デニム、ジーン、ガデム（死亡）／※5：MS、MA、基礎技術LV＋1／※6:パオロ（死亡）／※7:WB部隊モード（OFF）。パオロ（死亡）／※8：WBメンバー（EXP＋50）。ガルマ（死亡）／※9：WB部隊モード（OFF）／※10：マチルダ「任務中」／※11：WBメンバー（EXP＋50）。ランバ・ラル、クランプ、アコース、コズン（死亡）／※12：WB部隊モード（OFF）／※13：WBメンバー（EXP＋50）。リュウ、ハモン（死亡）／※14：ジムの能力値上昇／※15：マチルダ「任務中」／※16：WBメンバー（EXP＋50）、マチルダ、ガイア、マッシュ、オルテガ（死亡）／※17：WB部隊モード（OFF）／※18：「YES」で拘束、「NO」で拘束せず／※19：核ミサイル発射成功で、オデッサエリア内の全部隊50%消滅。エルランがジオンに寝返る。WBを参加させているとガンダムが核ミサイルを斬る／※20：WB部隊モード（OFF）。W Bメンバーが使用可能になる／※21：ソロモン行動設定フェイズ3ターン後に照射され、ジオン部隊30%消滅／※22：WBメンバー（EXP＋50）、ブーン（死亡）／※23：諜報部能力51以上／※24：攻撃情報入手1ターン後、ジャブローに敵部隊出現／※25：スレッガー「任務中」、ウッディ（死亡）／※26：キャメル艦隊交戦報告、コンスコン隊交戦報告でWBメンバー（EXP＋100）、ドレン、コンスコン（死亡）／※27：W Bメンバー（EXP＋50）、スレッガー、ドズル（死亡）、「NO」を選択するかWBを追い越している場合、行動設定フェイズ4ターン後にビグ・ザム出現／※28：基礎技術LV10以上で提案／※29：星一号参加要請で「NO」選択後、改めてニュータイプ部隊として任命／※30：「YES」選択でWBメンバー（E XP＋50）、マ・クベ（死亡）／※31:「YES」選択でWBメンバー（EXP＋50）、シャリア（死亡）／※32：ガンダムがマグネットコーティング化されてると、「YES」選択でWBメンバー（EXP＋50）、ララァ（死亡）

はみ出し座談会 いわれて、ブーブー言いながら生産してたんだよね。まさかそれが役に立つとは（笑）。ビグ・ザムってマップ兵器あるから、あとは地上用にやっぱりマップ兵器を持っているアプサラスⅡも量産して備えておいたんだけど、これが最後まで役に立った。というか、基本的にジオン軍の第2部はマップ兵器命。あとは核。D：核って、使ったことないんだけど。A：連邦に核使える部隊っていたっけ？　B：サイサリスが使えるんじゃないかな。ジオンの場合、ザクの武装を変えるだけで使えるからね。しかもC型。安いからいくらで

※ティターンズ(J)＝代表がジャミトフのティターンズ
ティターンズ(S)＝代表がシロッコのティターンズ

第2部での敵勢力とは？

判定敗北

ティターンズ（J）が存在しているあいだにジオンを撃破するとデラーズが出現。ジオンが存在しているティターンズ（J）を撃破するとティターンズ（S）が出現する。どちらの勢力を先に撃破するかによって次に出現する勢力が決まってくるのだ。

- ジオン →［ティターンズ（J）存在］→ デラーズフリート
- ティターンズ（J）→［ジオン存在］→ ティターンズ（S）

判定勝利

ティターンズ（J）出現前にジオンを撃破するとデラーズが出現。デラーズ存在時にティターンズ（J）かエゥーゴ撃破でティターンズ（S）が出現。ティターンズ（S）かエゥーゴ存在時にデラーズ撃破でアクシズが出現する。

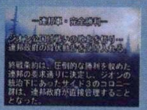
- ジオン →［ティターンズ(J)未出現］→ デラーズフリート → アクシズ
- デラーズフリート → ティターンズ（J）
- ティターンズ（J）→［デラーズ存在］→ ティターンズ（S）
- エゥーゴ →［デラーズ存在］→ ティターンズ（S）



完全勝利

デラーズを撃破するとアクシズ。そしてイベントで登場するティターンズ(J)、またはエゥーゴのどちらかを吸収したのち、もう一方を撃破するとティターンズ（S）が出現する。三つ巴の戦いになったときには、どちらかの勢力と休戦条約を結ぶことができるようになる。ただ休戦中にも敵の技術レベルは上がっていくので（ターンが経過するほど強くなる）、条約締結後も油断は禁物だろう。

- デラーズフリート → アクシズ
- ティターンズ（J）→ ティターンズ（S）
- エゥーゴ →［デラーズ存在］→ ティターンズ（S）



第１部攻略作戦チャート

攻略作戦は地上から宇宙へと移行していくため、まずは地上の完全制圧を目指すのが良いだろう。「星一号作戦」は①〝オデッサ占領＋コンスコン隊交戦報告〟、②〝オデッサ占領＋ソーラレイ完成〟の２つのうち、どちらかを満たしていないと提案されないので注意。ほかは一本道なので問題はないだろう。

連邦軍第1部スタート → V作戦提案 → V作戦発動 → 北京攻略作戦提案 → 北京占領 → ハワイ攻略作戦提案 → ハワイ占領 → キャリフォルニア攻略作戦提案 → キャリフォルニア占領 → ニューヤーク攻略作戦提案 → ニューヤーク占領 → 特別エリア数８以上 → オデッサ作戦提案 → オデッサ占領 → キリマンジャロ作戦提案 → キリマンジャロ占領 → 星一号作戦提案（オデッサ占領からも） → ソロモン占領 → ア・バオア・クー攻略作戦提案 → ア・バオア・クー占領 → グラナダ攻略作戦提案 → グラナダ占領 → サイド３攻略作戦提案 → サイド３占領 → 連邦軍第１部終了

分岐チャート（E・F・G）

- E → ３ターン経過 → MC技術実用化 → ガンダムMC化
- F → テキサス宙域調査要請 → １ターン経過 → 敵新型ＭＡ迎撃要請
  - YES（※31）→ ガンダムMC化 → １ターン経過
  - NO → １ターン経過
- G → １ターン経過
- １ターン経過 → ソロモンの悪霊撃破要請 → YES（※32）→ ア・バオア・クー攻略作戦提案 → ア・バオア・クー攻略作戦実行 → ア・バオア・クー攻略作戦参加要請 → YES（※33）→ ア・バオア・クー行動設定フェイズ（１ターン目）
- （※34）ソーラレイ発射 → （※35）敵新型ＭＳ撃破 → （※36）ＷＢ全滅 → ア・バオア・クー占領（ソーラレイ発射からも）
- ア・バオア・クー占領 → １ターン経過 → ジオン本国からの和平交渉
  - YES → 判定ＥＮＤ（※38）
  - NO → １ターン経過 → 第２次ブリティッシュ作戦報告（※39）
- グラナダ攻略作戦提案 → サイド3攻略作戦提案（※37）→ 連邦軍第１部終了

その他のイベント

ＮＴ１関連のイベント（※40）

フラナガン機関設立 → 諜報能力51以上 → ５ターン経過 → NT研究機関設立提案 → NT研究機関設立実行 → ３ターン経過 → ＮＴ１開発報告（※41） → ２ターン経過 → テストパイロット解除 → YES → ２ターン経過 → ＮＴ１強奪報告（※42）

ＥＸＡＭ関連のイベント（※43）

クルスト博士亡命 → YES → １ターン経過 → EXAMの研究提案 → EXAMの研究実行 → １ターン経過 → ＢＤ開発開始 → ３ターン経過 → BDテストパイロット派遣
- YES（※44）→ ２ターン経過 → BD2号機追跡命令 → YES → ３ターン経過 → ２号機ＶＳ３号機（※45）
- NO → ２ターン経過 → BD1･2･3号機強奪

プロト･ゼロ関連のイベント（※46）

強化人間開発計画提案 → 強化人間開発計画実行 → ５ターン経過 → プロト・ゼロ登場（※47）

第08小隊関連のイベント（※48）

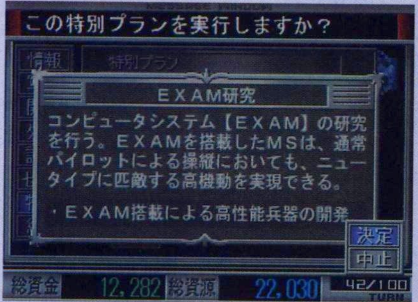
アプサラス調査命令 →（※49）YES → ２ターン経過 → アプサラス調査報告（※50） → ２ターン経過 → アプサラス追跡命令 → １ターン経過 → アプサラス追跡報告 → ２ターン経過 → アプサラス撃破命令 → YES → １ターン経過 → アプサラス撃破報告（※51） → アプサラス強襲（※52）

ホワイトディンゴ関連のイベント（※53）

ジオン秘密兵器調査命令 →（※54）YES → ２ターン経過 → ジオン秘密兵器調査報告 → ３ターン経過
- ジオン秘密兵器調査成功 → １ターン経過 → ＨＬＶ破壊成功（※55）
- ジオン秘密兵器調査失敗 → １ターン経過 → ＨＬＶ破壊失敗 → １ターン経過 → ライノサラス出現（※56）

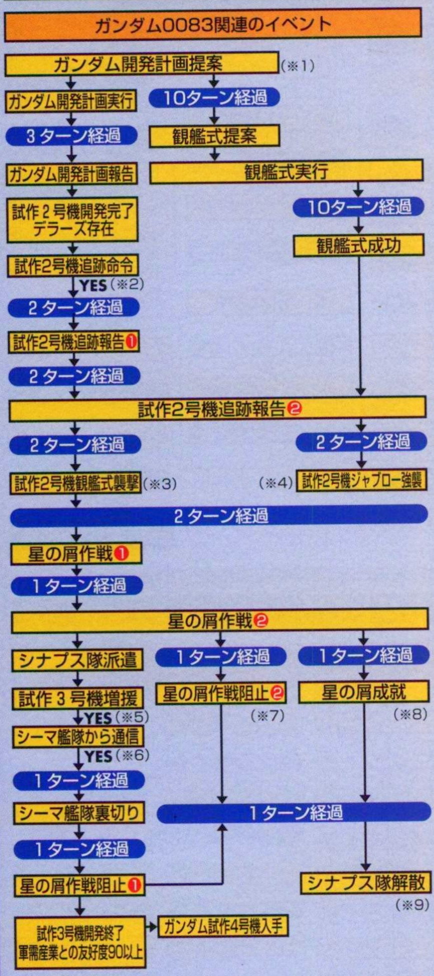
※フローチャート内の「NO」の選択肢がなく注釈もない分岐点で「NO」を選択した場合、そのイベントは終了します。

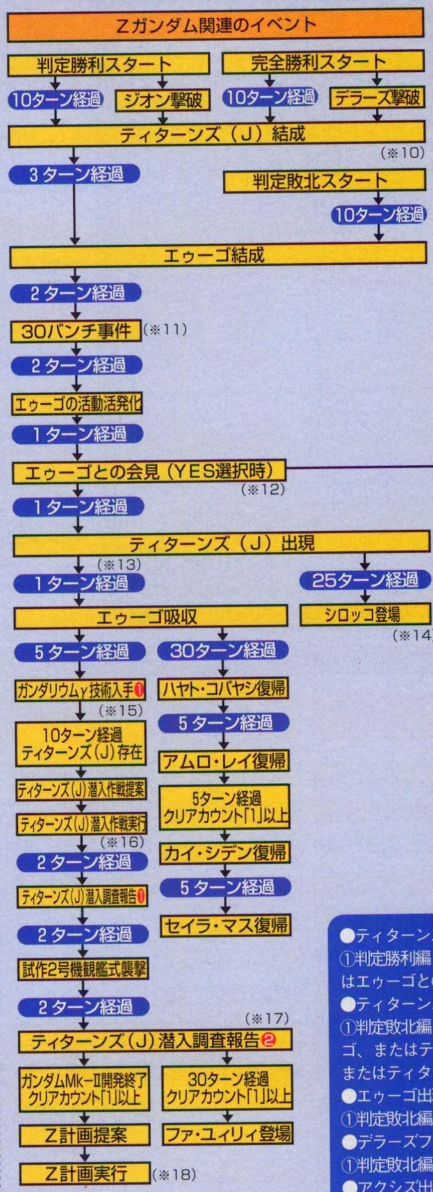
／※33：「NO」選択でWBモード（OFF）、シャアのジオングがア・バオア・クーに出現／※34：ソロモン占領１ターン経過後、諜報部能力が51以上で「ソーラレイ察知」イベント発生。その後、デギン公王からの和平交渉で「NO」を選択すると連邦部隊30％消滅、「Y ES」選択で連邦部隊10％消滅、察知イベント未発生の場合「YES」選択で史実エンディング／※35：行動設定フェイズ（３ターン目）にアムロのガンダムがシャアのジオングを撃破。WBメンバー（EXP＋100）／※36：（４ターン目）WBが全滅／※37：ア・バオア・クー→グラナダ→サイド３の順に攻略作戦が提案される／※38：ギレンからの和平交渉で「YES」選択時、特別エリア数が８以上で判定勝利エンディング、７以下で判定敗北エンディング／※39：「NO」選択後「第２次ブリティッシュ作戦」が発動され、ジャブローエリアの全部隊50％消滅／※40：／第1部スタート50ターン後「フラナガン機関設立」イベント発生／※41：G-3ガンダムの開発終了も関連条件／※42：「テストパイロット解除」で「YES」選択後、クリスが配属可能。NT１の未開発プラン入手。「NO」選択で強奪を阻止。NT１の開発済みプランを入手。※43：「フラナガン機関設立」発生５ターン後に発生／※44：「YES」選択でユウ、フィリップ、サマナ「任務中」。「NO」選択でBD１号機の開発プラン入手／※45：フィリップ、サマナが使用可能に。ユウ（消息不明）。BD１～３号機の開発プラン入手／※46：「NT研究機関設立実行」後、15ターン経過。諜報部能力51以上で発生／※47：プロト・ゼロが使用可能になる／※48：第１部スタート60ターン後、陸戦型ガンダム開発終了、諜報部能力51以上で発生／※49：「YES」選択でシロー、サンダース、カレン「任務中」／※50：シロー（消息不明）／※51：「アプサラス追跡報告」後、ガンダムEz-08の開発プランを入手。「アプサラス撃破報告」後、サンダース、カレンが復帰し、シロー（消息不明）／※52：「アプサラス調査命令」で「NO」選択3ターン後、「アプサラス追跡命令」で「NO」選択２ターン後、「アプサラス撃破命令」で「NO」選択１ターン後、ジャブローにアプサラスⅡ、アプサラスⅢなどが出現する／※53：第１部スタート75ターン後、諜報部能力51以上で発生／※54：「YES」選択でレイヤー、マイク「任務中」／※55：レイヤー、マイクが復帰。レオンが使用可能／※56：「ジオン秘密兵器調査命令」で「NO」選択２ターン後でも発生。●略称／WB:ホワイトベース／WBメンバー:ブライト、リュウ、アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、ミライ、フラウ／「任務中」：配属不可／（死亡:）配属不可／ON:継続、OFF:解散（WBメンバーが使用可能になる）／消息不明:配属不可。



はみ出し座談会 も作れる。D：なんか怖くて使えないなァ。ポリシーに反するというか。B：連邦は強力な兵器をガンガン開発できるじゃん。Zガンダム関係とかの。ジオンの場合、0083関係あたりで止まるからなぁ。結局、エゥーゴ支援でもらったリック・ディアスとか、アクシズからもらったノイエ・ジールとかも敵性レベルが低すぎて開発できなかったよ。MSに関しては、ゲルググMが便利過ぎるんでそればっかり作っていたけど、基本的にはマップ兵器と核だったなぁ。目標の周囲６ヘックスにダメージを与えるから、本拠地の攻略でも

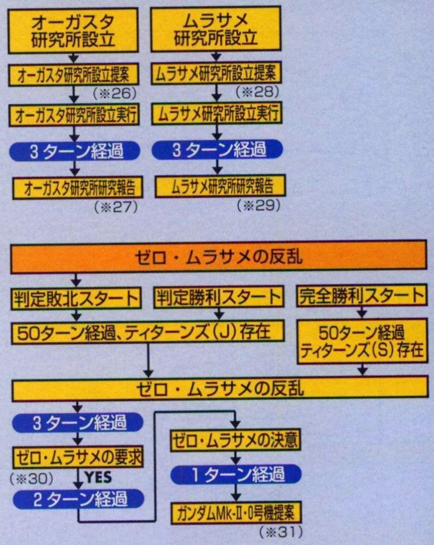
第2部イベントフローチャート







その他のイベント



●ティターンズ(J)出現条件
①判定勝利編:デラーズフリート撃破/②完全勝利編:アクシズ撃破/③またはエゥーゴとの会見で「YES」選択1ターン後
●ティターンズ(S)出現条件
①判定敗北編:ティターンズ(J)撃破、ジオン存在/②判定勝利編:エゥーゴ、またはティターンズ(J)撃破、デラーズ存在/③完全勝利編/エゥーゴ、またはティターンズ(J)撃破
●エゥーゴ出現条件
①判定敗北編以外:エゥーゴとの会見で「NO」選択1ターン後
●デラーズフリート出現条件
①判定敗北編:ジオン撃破、ティターンズ(J)存在/②判定勝利編:ジオン撃破
●アクシズ出現条件
①判定勝利編:デラーズ撃破、エゥーゴ、またはティターンズ(J)存在/②完全勝利編デラーズ撃破

※1:第2部で技術レベルが基礎12以上、MS15以上、MA15以上。コウ、キースが使用可能になると提案される/※2:シナプス、バニング、コウ、キース「任務中」/※3:「観艦式実行」発生、「観艦式成功」未発生が条件/※4「観艦式実行」未発生、「観艦式成功」発生が条件/※5:試作3号機の開発が終了していると発生/※6「シーマ艦隊から通信」で「YES」選択時、総資金マイナス30000、足りなければ総資金はゼロに。「星の屑作戦阻止①」後、シーマが使用可能/※7:「星の屑作阻止①」未発生、ジャミトフの所属が連邦軍の場合/※8:ジャブローエリアにいる部隊70%、総資源50%が消滅/※9:シナプス、バニング、コウ、キースが復帰/※10:ジャミトフ、バスク、ジャマイカン、エマ、ジェリド、カクリコン、マウアー、ヤザン、モンシア、ベイト、アデルが一時的に配属不可になる。復帰時、能力値と顔グラフィックが変化/※11:ティターンズ(J)存在/※12:ブレックスから通信が入る。「YES」でエゥーゴ、「NO」でティターンズを吸収/※13:アクシズ撃破後でも登場。判定勝利編の場合にはデラーズ撃破後/※14:シロッコがティターンズ(J)に加わる、敵にガブスレイ、メッサーラが出現し始める/※15:リック・ディアスの開発条件を満たす/※16:ヘンケン、レコア、クワトロ、ロベルト、アポリー「任務中」/※17:ヘンケン、レコア、クワトロ、ロベルト、アポリー復帰、カミーユ、エマが使用可能。ガンダムMk－II・白の開発プランを入手。ガンダムMk－II・黒がジャブローに登場/※18:百式の開発条件を満たす。百式の開発終了でZの開発条件を満たす/※19:敵軍需産業との友好度が90以上で発生、マラサイの開発プラン入手/※20:ジャミトフの所属が連邦軍の場合/※21:敵勢力にエゥーゴがいる場合に発生、「YES」でジェリド、カクリコン、エマ「任務中」。「NO」でガンダムMk－IIが未開発状態に戻る、エゥーゴにガンダムMk－IIが登場/※22:奪還に成功するが、エマの裏切りによって1機のMk－IIがエゥーゴにわたる。ジェリド、カクリコンが復帰/※23:ティターンズ(S)が未発生の場合に発生。シロッコが使用可能。※24:シロッコ帰還後、技術レベルが基礎15以上、MS17以上、MA17以上でメッサーラの開発プラン入手/※25:シロッコ帰還後、技術レベルが基礎?以上、MS?以上、MA?以上、連邦軍クリアカウント「1」以上でジ・Oの開発プラン入手/※26:基礎技術レベルが13以上、ジャミトフの所属が連邦時に発生/※27:ギャプラン、バウンドドッグの開発条件を満たす。ロザミアが使用可能/※28:基礎技術レベルが16以上、ジャミトフの所属が連邦時に発生/※29:サイコガンダムの開発条件を満たす。フォウが使用可能/※30:「YES」選択でサイコガンダムの開発プラン入手、「NO」選択でゼロが使用可能/※31ある条件を満たすとガンダムMk－II・0の開発プランを入手。●フローチャート内のクリアカウントとはゲームをクリアした回数のこと。〝連邦軍クリアカウント「1」以上〟という条件の場合は、連邦軍で2回目以降のプレイ時ということになる。



◀強力なMSが開発される「Z計画」は提案されたらスグに実行しよう。



◀「観艦式」成功で全軍の士気+30。デラーズが滅んでいても提案される。

▶「エゥーゴとの会見」での選択で吸収勢力が変わる。直前にデータをセーブだ!

はみ出し座談会

のすごく役に立つんですよ。ザクの場合、移動後撃てないし移動力もほとんどないから、撃つのはなかなか難しいんだけどね。敵が密集していたら、さてどうやってかまそうかって考えちゃうよ。D:汚染しまくりですね。ひどい戦争だ(笑)。反則技に近いけどね。これがサイサリスになると、移動力はあるは射程は長いわで、大活躍(笑)。一回使うだけで物資がなくなるんで、そのつど母艦に戻らないとならないけど。うまくやれば2発は撃てるよ。D:連邦での戦い方は変わらなかったな。ガンダム系が充実するんで、戦いやす

地球連邦軍 第1部 総集編 リプレイ攻略

"完全勝利"となるサイド3占領までの道のりを完全リプレイで紹介しよう!!

ターン	主な戦略&戦術
1	「V作戦」発動。ルナ2の艦長以外のキャラを解任し、地上に降ろす。ジャブローの部隊を移動させトリントンからオーストラリア1へ。インドから中国とインドシナに侵入準備。
2	キャラを配属してアジア地域の制圧スタート。ペガサス、コアファイターを開発する。敵エリアと隣接する自軍エリアの留守番を10部隊前後に増強。フライマンタを大量生産。
3	オーストラリア1では海上にいる敵潜水艦を倒さず、全拠点の制圧で占領。それと同時に中国の占領にも成功する。トリントンとマドラスでは、やはりフライマンタを生産。
4	オーストラリア1を占領した部隊でインドネシアへ。そして敵援軍を断つため、インドからもインドシナに侵入。宇宙1を占領し、サイド4に侵入。コアファイターを生産する。
5	「ビンソン計画」発動。ガンタンクが完成。ガンキャノンの開発をスタートさせる。サイド4占領。資金に余裕があるので開発資金を最大値まで投入して技術LVのアップに励む。
7	ペガサス完成。ガンキャノンとガンタンクを乗せて太平洋に配備する。獲得したばかりのサイド4が攻め込まれ、無念の撤退。日本と宇宙2に侵入し、占領に成功する。
9	中国と日本から北京、ルナ2からPアメリカにそれぞれ侵入。大西洋1に攻め込まれるが、U型潜水艦で振り回す。その間に進入技でグリーンランドとアフリカ2を占領。
11	プロトタイプガンダム完成。そのまま太平洋に送る。陸戦型ガンダムの開発がスタート。態勢を立て直し、取られたサイド4に再び侵入。ボールPタイプを宇宙で生産。
12	北京には毎回のようにロシア1からの敵援軍が現れたので、大幅に占領に手間取る。その元を断つべくロシア1に進軍。「RXシリーズデータ回収計画」を実行する。
14	ようやく北京を占領。資源が余っていたので外交で資源の援助、資金の協力で資金を獲得。アジアの部隊でロシア方面へ。陸戦型ガンダムの開発が終了する。
15	「ハワイ攻略作戦」を実行し、ペガサス、プロトタイプガンダム、陸戦型ガンダムを中心とした主力部隊でハワイに侵入。海上の拠点ということで3隻のU型潜水艦も同行させる。
16	南米1に留めておいたガンタンクでメキシコへ。中国の部隊でロシア2に侵入。ホワイトベースとガンダムの開発スタート。ガンキャノンを生産し、ロシア方面に送る。
17	ハワイを占領。休養のため1ターンを費やし、すぐにキャリフォルニアに侵入。全部隊数が200に迫ってきたので生産を控える。Pアメリカを占領。Pジャブローに侵入。
19	Pジャブロー占領。ガンダムとジムが完成。ガンダムにヤザンを配属し、ず〜っと交戦中だったメキシコに送る。ジムをルナ2で生産してみる。
20	ビッグトレー完成。ブレックスを配属してヨーロッパ1に送る。ホワイトベースとガンダムをルナ2で生産する。ヤザンのガンダムのおかげで1ターンでメキシコを占領。
21	キャリフォルニア占領。すぐに「ニューヤーク攻略作戦」を実行するが、主力部隊の消耗が激しかったので休養させる。その間、人事の再配属や部隊の補充などを実行。
22	主力部隊でアメリカに侵入。それに合流させるべく、メキシコを占領した部隊もアメリカへ向かわせる。ここで部隊を2手に分け、カナダ方面にも侵入を試みる。
23	カナダ1を占領。カナダ1での戦闘中に進入技を利用してカナダ2の占領にも成功する。ビッグトレーにフライマンタを満載してロシア3に侵入する。
24	ルナ2で生産していたホワイトベースとガンダムが完成。それを使ってPインド、P北京、Pオーストラリアに同時侵入。ロシア3、カナダ1、アラスカを占領。
26	ニューヤークに侵入。だがここで大事件が発生！　アラビアからインドに敵が攻め込んできたのだ。仕方なくPオーストラリアから宇宙のホワイトベースを地上に降ろす。
27	ニューヤーク占領。しかし再び事件が発生！　今度はカザフスタンが攻め込まれる。援軍の到着まで、留守番の航空部隊でマップ内をグルグル回る。宇宙の全ポイント完全占領。
29	ビッグトレーと宇宙からのホワイトベースがインドとカザフスタンに到着。なんとか間に合い、敵を全滅させる。「オデッサ作戦」発動。全部隊の編成や人事を整える。
31	オデッサに攻め込むと、キリマンジャロから敵援軍がくる可能性が高い。それを阻むため、その中間にあるアラビアに攻め込む。交戦中にしておけば援軍がくることはない。
32	オデッサに侵入。行動設定フェイズ2ターン目にマ・クベから核ミサイル発射の警告通信が入る。だがエルランを拘束したおかげで、核ミサイルが発射されることはなかった。
34	思わぬ敵の抵抗にあい、オデッサはいまだに交戦中。その間にアフリカ3に侵入を試みる。敵はゴッグやマリンザクなどだったが、こちらが戦力不足だったので逃げ回るのみ！
35	オデッサ制圧。「ソーラシステム開発提案」を承諾する。3度目の事件発生！　サイド6を越え、敵が宇宙2に攻め込んできた。大急ぎでPオーストラリアから救援を送る。
36	オデッサを制圧した主力部隊でアラビアに侵入→占領。宇宙2の部隊でサイド6に侵入→占領。サイド6に長居すると友好度が下がるので、次のターンで移動することにする。
38	主力部隊でアフリカ1を占領（その戦闘中に進入技でアフリカ2も占領）。キリマンジャロに侵入する。大西洋に攻め込んできたキシリアを生殺し状態にすることに成功。
40	キリマンジャロを占領。宇宙での運用が可能な部隊（ホワイトベース、ガンダム、コアファイター）を宇宙に打ち上げる。ビッグトレーなどの陸上部隊でアフリカ3に侵入する。
42	地球を完全制圧に成功と同時にソロモンに侵入。行動設定フェイズ2ターン目にソーラレイが発射される。それによってドズルの乗ったビグ・ザムがフィールドに登場した。
43	ビグ・ザムにビーム兵器は効かない。ガンダムの武装をB（バズーカ）に変えて攻撃して倒し、ソロモンを占領。「第13独立部隊任命」を実行したことでスレッガーが「任務中」に！
44	43ターン目で地上の部隊をジャブローに移動。44ターン目に敵(12部隊)がジャブローに現れて交戦中になる。宇宙5に留めておいた部隊でサイド1に侵入。戦いは持ち越される。
45	サイド1の敵部隊は自軍拠点の一番端まで逃亡して居座った。それを追撃し、サイド1を占領。WB部隊は、やっとキャメル艦隊を撃破したらしい……。完全に追い越した。
46	ソロモンでマゼランKとボールを生産。ア・バオア・クー戦までに宇宙7、10、サイド1を占領。「ア・バオア・クー攻略作戦」を発動させる。宇宙8に攻め込まれる。
47	ア・バオア・クーにトリアーエズだけを侵入させ、ソーラレイの被害を回避！　すぐに撤退させる。次のターンで新たな敵が多数生産される場合でもこの戦法は妥当だろう。
48	今度は宇宙10、サイド1、宇宙7の全軍でア・バオア・クーに侵入。なんと連邦軍57部隊VSジオン軍48部隊の戦いになってしまった。戦いの決着は次のターンに持ち越された。
49	ア・バオア・クー交戦中。次の戦いに備え、ソロモンでボールとジムを生産する。この間、EXAM関連のイベントを実行。ユウ・カジマらをパイロットとして派遣した。
50	ア・バオア・クー占領。ソロモンで完成したボールやジムなどを本隊に合流させる。さらにア・バオア・クーでガンダムを生産し、後々の戦いに備える。
51	周辺エリアを確認してみると敵の留守番部隊はゼロばかり！　これは好機とばかりに、ア・バオア・クーから宇宙11と12へ。宇宙8からフォンブラウンへと侵入してみる。
52	なんと敵は援軍を送ってこなかったため、一瞬にして宇宙11と12、フォンブラウンを占領できた。ラッキー！　気をよくして宇宙11とフォンブラウンからグラナダに侵入。
53	グラナダでは連邦軍59部隊VSジオン軍44部隊になった。だが敵には戦艦がおらず、MSばかりだったので意外とラクに占領できた。ここでWB部隊を解散する。
55	WBメンバーを配属し、サイド3に侵入。部隊数は最高の連邦軍65部隊VSジオン軍62部隊になった。しかも敵にはララァのブラウ・ブロやドズルのビグロが……！
57	ガンダムやホワイトベースが撃破されるなど、サイド3での戦いは大激闘になった。後半はグラナダでボールを作りまくり、ベルトコンベア式にサイド3に送る。
58	壮絶な戦闘の結果、大被害を受けながらもなんとか敵を1部隊だけにした。まだ、この先には未体験のイベントがあったし、技術レベルも上げたかったので撃破を見送る。
59	59〜99ターンまでは外交で資金を調達し、技術レベルのアップに努めた。その途中、ビグ・ザムの開発プランの入手に成功するが、うっかりリセットして失う。ガックシ！
60	第08小隊関連のイベント発生。Ez-8の開発プラン入手後「アプサラス撃破命令」で「NO」を選択し、シローを手元にキープ。その後、ジャブローに現れた敵部隊を殲滅！
62	NT1関連のイベントで「テストパイロット解除」を承諾。クリスを使用可能にした。ただこの影響で2ターン後、サイド3に突然NT1が出現！　ちょっとビックリする。
65	「強化人間開発計画」を実行。その5ターン後、プロト・ゼロが使用可能になった。連邦軍にはニュータイプが少ないだけにウレシイ！　最前線で活躍させることにする。
75	ホワイトディンゴ関連のイベント発生。諜報部能力が51以上だったので秘密兵器の調査、HLVの破壊に成功。レオン・リーフェイが新キャラクターとして追加された。
99	基礎、MS、MAの技術レベルを16まで上げることに成功。しかも〝完全勝利〟と〝判定勝利〟の選択も、ここでなら自由自在。とりあえず最後の1部隊を倒し完全勝利を獲得。

第1部 CHECK POINT

連邦軍の序盤戦は確かにキツイ。だがMSの完成を待っていると、敵の技術レベルがグングン上昇！　さらに敵に先手を打たれ、初期配置されている部隊さえも失うことになる。「待ち戦法」は根本的に戦力不足なので避けるようにしたい。具体的な戦いとしては、序盤の地上戦ではフライマンタを大量生産だ。フライマンタの利点は、空と陸の両方の攻撃適性を持っているところ。だいたい敵軍の2〜3倍の数で攻めれば勝つことはできる。MSは開発終了時にジャブローに登場する1機目を大事に運用していくこと。実際これらだけで中盤以降まで持ちこたえられる。宇宙での戦いも同様。MSの開発を待っているとルナ2を奪われるので、オトリとしてのトリアーエズを大量生産し、戦艦の砲撃でエリアを拡大していこう。後半はボールとガンダムを量産し、戦艦の砲撃を組み合わせて敵を倒していけば勝利は確実だ！



▲フライマンタを大量生産し、敵部隊を数で圧倒する。コレが基本戦法。

▼汎用性の高いガンダムは地上でも宇宙でも大活躍。量産する価値は十分だ。



くはなったけど。A：まぁでも、全体的な攻略手順とかは似てくるよね。B：本拠地で飼い殺して、第3勢力がどこにでるか確認してリセットというヤツね（笑）。D：というかそれはやらないとダメでしょう。B：ダメってワケじゃないけど辛い。本拠地だけでなく地上に突然現れたりするからねぇ。あらかじめ準備しておいて、速攻で潰していくしかない。A：あとはその繰り返し？　D：やっぱそうなるかなぁ。それが一番手っ取り早い方法ではありますね。B：この方法だと、かなり味気ないですけどね。ジオンの場合、

地球連邦軍 これで完璧!
第2部リプレイ攻略

前号までのリプレイ攻略を引き継ぎ、今回は第１部を〝完全勝利〟でクリアした場合の第２部の戦いをリプレイ形式で攻略する。攻略順序としては、まずデラーズとアクシズを撃破。その後、エゥーゴを吸収し、ティターンズ（ジャミトフ→シロッコ）を倒す予定だったが……。

STEP1 初めの１歩は超大事！

●バラバラになっている部隊を要所に配置

第１部は99ターンまで粘って技術レベルを上げたので、第２部は基礎、MS、MAのレベルが16という状態で開始された。総部隊数は157。割合的には宇宙が100、地上が57という状況だ。当面は戦力を補強したり、新兵器の開発（アッシマー、ハイザック、ジムⅡなど）に資金がかかりそうだったので開発部への投資は控えた。そして部隊の移動、編成に着手する。


◀大量に提案された開発プランは、じょじょに開発しよう。

地上の配備方法

ビッグトレーとWB部隊を解散した際にジャブローに届いたホワイトベース、ガンダム、ガンキャノン。そのほか陸戦型ガンダムやBD１、２、３号機、ガンダムピクシー、さらにグラブロ、ズゴックE、ゴッグ、マッドアングラーなどがいた。３ターン目までに陸上部隊をオデッサ周辺、水中部隊をオーストラリア２に移動。


◀開発部への投資を控え、戦力の補強に全力を注ぐ。

宇宙の配備方法

宇宙には第１部の宇宙戦で生き残ったFAガンダム、ヘビーガンダム、NT・１FA、ガンダムなどの主戦力が残っていた。だが問題が！　宇宙にいた部隊の約８割が、敵エリアのア・バオア・クーと中立エリアのフォンブラウンのあいだで孤立していたのだ。コレは罠か!?　しかたなくア・バオア・クー進撃を決意した。


◀フォンブラウンを占領して通るというテもあったが……。

コラム 配置をミスるとピンチになるので要注意！

第２部開始から５ターン目までは、敵が攻め込んでくることはない。この間に敵エリアと隣接している自軍のエリアに、最低でも５部隊を配置すること。部隊数が足りなかったら１～２ターンで完成する安価な兵器を生産し、なんとか５ターン目までに頭数だけでも揃えよう。部隊数が少なかったり、また敵の数が上回っていると敵は容赦なく攻め込んでくるので注意！　防衛戦での消耗は避けたいのでしっかり配置しておこう。


▲敵は６ターン目から戦闘行動を開始する。それまでに配置しよう。


◀少ないターンで完成する安価なMSと同時に航空兵器を生産。

STEP2 ア・バオア・クーを奪取！

●一斉に侵入して敵を分散させる

第２部では、攻め込むのに作戦の発動が必要なのは敵本国のみ！　そのほかの敵エリアはいつでも侵入可能だ。敵本国への侵攻作戦は、すべての敵特別エリアを占領すれば提案されるので、まずはオデッサ、キリマンジャロ、ソロモン、ア・バオア・クーの占領を目指す。敵エリアの守備隊はどこも少ないが、攻め込むと援軍がきて痛い目にあう。この援軍を分散させるべく一斉侵入作戦を決行！　これは自軍エリアと隣接しているすべての敵エリアに、一斉に攻め込むという作戦だ。そこで敵軍の数が多ければ、即退却…。ちょっと消極的!?　だが、この作戦を３ターン目に実行したところ、ア・バオア・クーは自軍76VS敵軍24という結果になり、アッサリ占領に成功した。こりゃ意外と使えるかも！


◀単独で攻め込むと敵援軍がそこに集中してしまう。それを免れるため、敵エリアに一斉に攻め込んだ。


▶ア・バオア・クー。敵のリック・ドムⅡは強敵だったが数で対抗した。


◀一斉作戦で最強兵器、ガトーのノイエ・ジールが釣れるが、戦えば負けるが、敵は数で判断し沈黙した……。

STEP3 アクシズの出現を遅らせる

●全特別エリア占領！「茨の園攻略作戦」を発動！


◀ザメルは思わぬところから砲撃してくる。要注意だ。

偶然ではあったがノイエ・ジールの封じ込めに成功したのは大きかった。このおかげで宇宙では７ターンでソロモンを占領し、敵本国の茨の園を包囲できた。だが地上では戦力不足と、思わぬ伏兵によって苦戦を強いられた。伏兵とは敵兵器のザメルのこと。コイツの長距離砲撃でNT１などを搭載したミデア輸送機が２度も落とされたのだ。当然あとでボコボコにしたが……。逆に上手い具合に運んだのがキリマンジャロの占領。インド洋に攻め込んだコアファイターで〝進入〟し、４ターン目には獲得。また特に活躍したのがBD１、２、３号機。３機をスタックして戦わせるとかなり強いことが判明したぞ。そんなこんなで、なんとか９ターン目に地上を完全制圧。「茨の園攻略作戦」を発動させるのだった。


▶BD１、２、３号機は３機をスタックして運用した。

●ブレックスへの返事に30分悩む……

茨の園に侵入はしたが、デラーズを倒すとすぐアクシズが登場してしまう。その前に戦力を増強しておきたかったので、敵を１機だけ残し、戦闘を長期化させる。その間にエゥーゴのボス、ブレックスから通信が入った。返事に困り、30分も悩む……。その結果、Zガンダムが欲しかったので「YES」に決定～っ！　エゥーゴと手を組むことになるのだった。



◀「YES」でエゥーゴ。「NO」ならティターンズを吸収！

コラム ガンダム0083のイベントはどうする？

今回は見送ったが「ガンダム0083」のイベントもチェックしておきたいところ。「テストパイロット採用計画」でコウとキースが加入すると「ガンダム開発計画」が提案される。それを実行し、GPシリーズが開発可能になったらデンドロビウムを開発しよう。


◀GPシリーズの開発はイベント進行の鍵になる。

はみ出し座談会　そうしないとやっていけないような気がしないでもな～く。イベント関係は？　B：ジオンの場合、メインは『0083』関係なんだけど、完全勝利していると星の屑作戦が起こらない。A：それはまた寂しいね。B：一応、サイサリス強奪はしてくれるんだけどね。そこでおしまい。そもそも完全勝利すると、連邦がなくなっちゃうから、GPシリーズを開発したのはティターンズってことにされてしまう（笑）。A：完全に「ＩＦ」の世界ってワケですな。B：まぁ、ギレンが生きているって時点でね。D：連邦はZ関係のイベント

STEP4 協定は結ばずに一斉攻撃!

●アクシズ撃破に向けて部隊を展開

アクシズの出現で宇宙9、10、ヨーロッパ1、2、ロシア3、アラビア、オデッサが敵エリアになる。これを見越してア・バオア・クー、サイド1、ソロモン。それとカザフスタンに部隊を配置。デラーズを撃破した次のターンに侵入を開始した。だが敵のアクシズは思いのほか手強い！ 旧ジオンの人材が流れていてガザCを駆るガイアやノイエ・ジールに乗ったドズルが現れたことで戦いは消耗戦となった。しかもその間にティターンズ（J）が独立してティターンズ系のキャラは交戦中にも関わらず抜けちゃうし……。でもこの危機はフルバーニアンの活躍で切り抜けられた。



▶デラーズ撃破直後の宇宙。アクシズ殲滅作戦を開始する。



◀ガザCはかなりの強敵。直接攻撃と砲撃で大被害を受ける。

●どうするキュベレイ……、コイツ倒せるの？


◀本国にはジョニー・ライデンのノイエ・ジールが待っていた。


▶攻撃は当たらず、しかも反撃で壊滅状態になる。キュベレイ恐るべし！

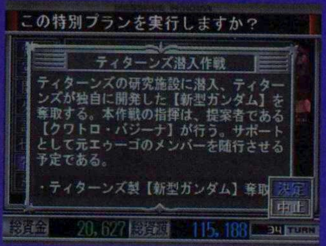
オデッサを占領し、25ターン目で「アクシズ攻略作戦」を発動！ 敵本国に侵入する。だが、ここで驚いたのがハマーンのキュベレイ。なんと攻撃が当たらないのだ。Iフィールドなら、バズーカやバルカンといった実弾武器を持つ兵器で攻撃すればなんとかなるが、攻撃が当たらないのではお手上げ。結局、物資切れにしてから倒すまでに10回の行動設定フェイズを費やす。これなら全拠点制圧で倒したほうが良かったかも…。

STEP5 ティターンズ(J)撃破!?

●ハワイを取られてガッカリ、包囲はカンペキに!!

ティターンズ（J）出現と同時にインド、マドラス、インド洋、インドシナ、宇宙2、サイド7が敵エリアとなる。たがティターンズ（J）の戦力を見てひと安心。ジム・ライトアーマーやSフィッシュ、アクアジムなど、連邦軍の第1部の中盤を思い出させる程度だったのだ。ただその中にはブラン・ブルタークのアッシマー、ヤザンのティターンズガンダムなどが混じっていたので全力で対処していった。しかし1度だけうっかりミスを犯す。守備隊を配備していなかったため、ハワイを取られてしまったのだ。でも侵入していた敵がディッシュ連絡機だけだったので簡単に取り戻せたが、コレが敵主力だったらと思うとゾッとする。なんとか地上を制圧し、残る敵エリアはサイド7とグリプス2だけになった。そして34ターン目に「ティターンズ潜入作戦」を実行！ クワトロの帰りを待つのだった。


◀ビッグトレーに乗ったジェリドを発見。ゼフィランサスの攻撃でアッサリ沈む。スゴイ展開だ



▲このくらいのタイミングで「ティターンズ潜入作戦」が提案される。すぐに実行しよう！

STEP6 WBメンバーを待つ！

●アムロ復帰に感激！ でも何に乗せよう……

潜入作戦を実行して5ターン後、クワトロがガンダムMk－IIと同時にカミーユとエマを連れて帰ってきた、やった～っ！このあとすぐにグリプス2に侵入し、交戦中のまま戦いを長期化。その間にMk－IIと百式の開発を進めるのだった。その最中になんとアムロも復帰。目前に迫るシロッコとの最終決戦に楽勝の兆しが見え始める。



◀アムロはMk・IIに配属するのが良さそうだ。

STEP7 ティターンズ(S)撃破！

●シロッコとの対決！ 第2部は幕を閉じる……



◀周囲を海で囲まれたベルファスト戦ではMAも大活躍！



▶Z、百式、Mk・IIのスタック部隊でシロッコもタジタジ。

ティターンズ（J）との戦いは、70ターン目で決着。その間は部隊の増強と開発部への投資を行っていた。ティターンズ（S）の出現で宇宙2、サイド7、ベルファスト、ヨーロッパ3、大西洋1が敵エリアとなる。まず地上の敵を排除すべく、ヨーロッパ3にZガンダムや百式、大西洋1に健在だったズゴックEやゴックを送り込む。敵の中にはGBベータやガブスレイもいたが、やはり相手ではなかった。そのままベルファストを占領し、敵本国のグリプス2に侵入する。本国決戦で心配されたのはジ・Oだけだったが、なんとシロッコはメッサーラで登場。さすがに手こずるがMSの性能の差で勝利。連邦軍の第2部は幕を閉じた。

コラム 「潜入作戦」の最中は侵入を見送れ！

潜入作戦を実行しないとガンダムMk－II、百式、Zガンダムが入手できず、しかもカミーユ、エマ、ファが連邦軍に加入しなくなるぞ。実行するとクワトロ、ヘンケン、レコア、ロベルト、アポリーの5人が「任務中」になるため多少の痛手にはなるが、だからといって先送りは禁物。放っておくと、数ターン後に特別プランから削除されてしまうのだ。プランが提案されたらすぐに実行しよう。また作戦実行中は敵エリアへの侵入をなるべく避けること。そうしないと派遣した5人が戻らなくなる場合も！ 作戦期間はたったの5ターンなので、その間はおとなしくクワトロの帰りを待つように。



◀報告イベントの3回目でジャブローに到着。

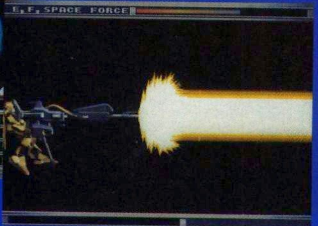

▶ガンダムMk－IIの開発が可能になる。

CHECK POINT 第2部

第2部ではターン制限が無くなるので、急がずじっくりプレイしていくのが正しい遊び方となるだろう。そんなときでも、やはり主力となるのはガンダム系のMS。NT1→FAガンダム→GPシリーズ（サイサリスで核を撃つと南極条約違反で外交勢力との友好度がダウン！ でもそれを無視するつもりなら超有効）。その後にMk－II、百式、Zガンダムと進んでいければ言うことナシだ。いまいち信頼できなかったジム系のMSも後半になるに従いパワーアップしてくる。特にジムII、ネモなどは量産すれば十分な戦力になってくれるだろう。そのほかでは変形可能なMSやリック・ディアスが高性能なので生産しておくと、いざというときに助かる。また第2部開始直後はMSを搭載できる艦船が地上に不足している。グレイファントムかアルビオンを1～2隻生産しておくと、あとで非常に助かるぞ。覚えておこう！



▲開始直後の苦境を乗り切れば、その後は兵器的にも人材的にも恵まれてくる。



▼敵の数が増えてきたら強力なMAP兵器を持つユニットで押すのも◎！

はみ出し座談会 ありますけど、分断されたような感じで発生して行くんで、あんまり実感湧かないなァ。B：それはある。ジオンでもそう。D：基本的に戦っている時間の方が長いよね。B：あと、ターン数によって起こるものも多いから、即効でプレイしていると見逃してしまう場合も多いし。A：兵器に関してはだいたい開発できた？ D：第2部が終わる頃、70ターン前後にはすべてのレベルが20になりましたね。開発したくてしばらく開発ばっかりしていた期間もあるし。B：クリアした時点で18ぐらいだったかなぁ。速攻プレイでは

攻略file コウリャクファイル ジオン公国編



第1部&第2部のイベントを完全攻略!!

連邦軍に続いてジオン軍の全イベントチャートを公開するぞ。第2部は第1部でどのようなエンディングを迎えたかでイベントの発生条件が異なってくる場合がある。今回の記事を参考にして、見逃しのないようにプレイしていこう。特にジオン軍はイベントによって死亡や消息不明になってしまうキャラが大勢いるので注意。特にホワイトベース関係のイベントを何処で終わらせるかが、ポイントになってくる。迷っている人のために、第1回リプレイのダイジェストも掲載。電撃オススメルートで効率良くクリアしよう。さらに、第2部のリプレイもあわせて公開。ジオン公国軍は、第1部と第2部で戦い方が大幅に異なるぞ。



◀第1部では、キャラや兵器が優秀。質で勝負。



◀第2部では、キャラや兵器は敵より劣る。数で勝負だ。

第2部のコトを考えたイベント選択とは？

ここでは、完全勝利を目指す場合の選択（の推奨例）を紹介。まず、完全勝利すると、第2部で優秀な人材（すべてのNT、ランバ・ラル一行など）をネオ・ジオンに引きぬかれてしまう。このため、イベントでランバ・ラルは死んでもいい（むしろ殺しておいたほうが敵として出現しないのでラク）ということになる（兵器の優秀さを維持するため、ドム開発は急ぐこと）。また、完全勝利では新生ジオンは出現しないので、ガルマは生かしておこう（シャアの補給要請でNOを選択）。さらに、人材の薄さをカバーするため、アプサラスの開発はⅡの時点（開発報告②）で止め、ノリスとギニアスを殺さないようにしておきたい。

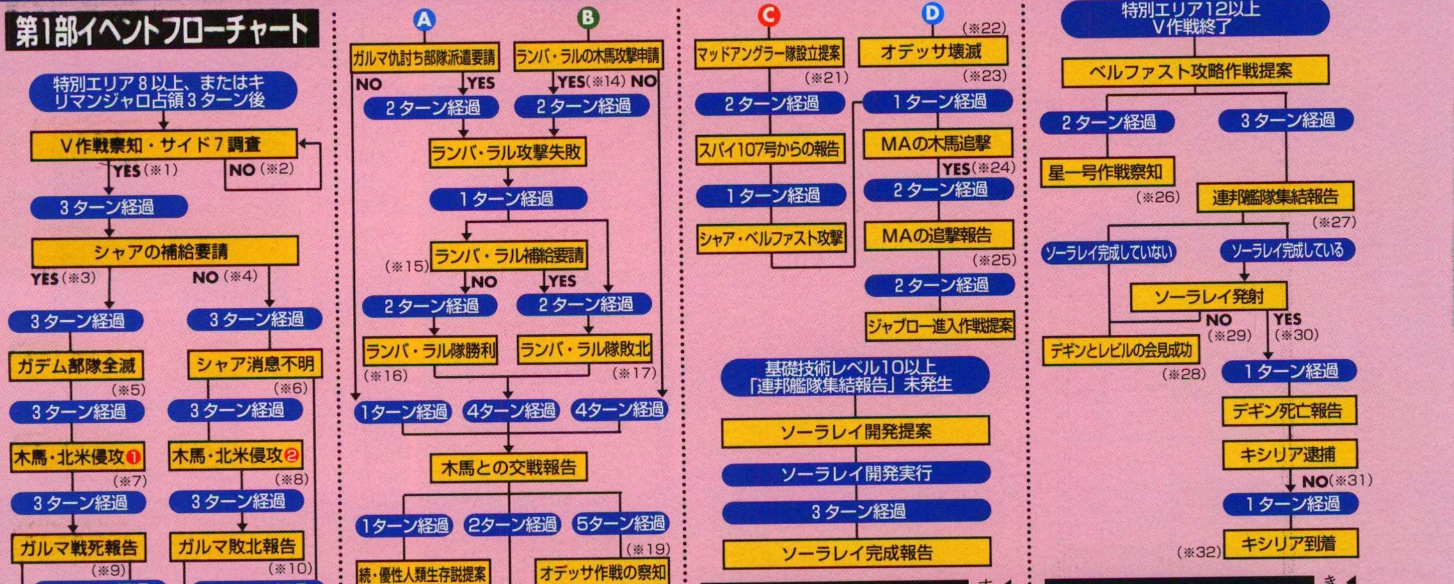


◀90ターン目のルビコン作戦は必ず発生させ、バーニィを出現させること。



▶シャアの補給要請イベントではNOを選択し、ガルマを生かしておくのだ。

第1部イベントフローチャート





◀ソーラレイは提案されたらすぐに実行しておこう。



◀星一号作戦では、ここにいきなり連邦の部隊が発生。

はみ出し座談会 新兵器を開発する必要なくて、ゲルググMだけ量産しまくってたから。一番新しくて、リゲルグあたりかなぁ。ハイザックやガルバルディβは、コストがかかり過ぎるんであんまり使わなかった。マップ兵器を撃ったあとは基本的に物量作戦ですから（笑）。キャラの配備もかなり適当。戦い方がCに似てきたって感じ（笑）。A：うむ、そんなところかな。ちなみに俺はまだ第2部終わってない（笑）。じゃあ、全体的なことについて語り合おうではないか。B：と、いうと？　A：一通りプレイした上での感想とか……。

第2部での敵勢力とは？

判定敗北

100ターンが過ぎ、情勢的に不利（特別エリアが連邦よりも少ない）な場合、第２部で最初に出現するのはエゥーゴとティターンズ（Ｊ）。先にティターンズ（Ｊ）を倒すとティターンズ（Ｓ）が、先にエゥーゴを倒すと正統、新生、ネオのどれか１つのジオンが出現。ジオン系はどれが出現しても、少なからずキャラを引きぬかれる。先にティターンズを倒そう。全部で３勢力を倒せばエンディングとなるぞ。

- ティターンズ(J) →［エゥーゴ存在］→ ティターンズ(S)
- エゥーゴ →［ティターンズ（J）存在］→ 正統ジオン／新生ジオン／ネオ・ジオン（どれか１つ）

判定勝利

判定勝利だと、最初は連邦軍のみで、10ターン後に正統、新生、ネオのどれかが出現する。また、連邦を撃破するとティターンズ（Ｊ）かエゥーゴのどちらかが出現し、それを撃破することでティターンズ（Ｊ）の場合はティターンズ（Ｓ）、エゥーゴの場合はティターンズ（Ｊ）が出現。４勢力を撃破すればエンディングとなるぞ。

- 連邦軍 → ティターンズ(J)／エゥーゴ
- ティターンズ(J) → ティターンズ(S)
- エゥーゴ → ティターンズ(J)
- 開始10ターン以降 → 正統ジオン／新生ジオン／ネオ・ジオン（どれか１つ）

完全勝利

完全勝利では、ティターンズ（Ｊ）とネオ・ジオンとの三つ巴戦からスタート。ティターンズ（Ｊ）を倒すとティターンズ（Ｓ）、ネオ・ジオンを倒すとエゥーゴが出現する。そして、それらすべてを倒すとハマーンのアクシズが出現。全部で５つの勢力を撃破すればエンディングとなる。ネオ・ジオンとアクシズが必ず発生するので、人材的にかなり不利な戦いになってしまうぞ。とにかくMSの数で勝負だ。

- ティターンズ(J) → ティターンズ(S)
- ネオ・ジオン → エゥーゴ
- ティターンズ(S)・エゥーゴ → アクシズ

第１部攻略作戦チャート

（※1）ニューヤークとキャリフォルニアの両方を占領すると第三次地球侵攻作戦提案。（※2）キャリフォルニアを占領すると開発提案される。開発を完了することで潜水艦隊の設立が提案される。（※3）NOを選ぶと、ハワイ攻略は、トリントン攻略のあとになる。かなり回り道になるので注意。(※4)特別から、ジャブロー攻略ＭＳ開発計画を実行しておく必要アリ。(※5)サイド３にザクＣ型（Ｃ兵装）が出現。自動的にガトーが配備される。ザクＣ型（Ｃ兵装）に装備された核を使うと中立勢力の友好度ダウン。(※6)実行すると、宇宙マップからサイド７が削除される。さらに、すべての中立勢力との友好度が大幅に下がる。

- 第１次地球降下作戦 → オデッサ占領 → 第２次地球降下作戦 → ニューヤーク占領（※1）／キャリフォルニア占領
- キャリフォルニア占領 → ユーコン開発（※2）→ 潜水艦隊設立提案 → YES（※3）→ ハワイ攻略作戦 → ハワイ占領
- 第３次地球降下作戦 → キリマンジャロ占領 → 北京攻略作戦 → 北京占領 → マドラス攻略作戦 → マドラス占領 → トリントン攻略作戦 → トリントン占領 → ハワイ攻略作戦
- 特別エリア12以上OR V作戦終了 → ベルファスト攻略作戦 → ベルファスト占領
- 特別エリア13以上 → ルナ２攻略作戦（※5）→ ルナ２占領 → 第２次ブリティッシュ作戦 → 第２次ブリティッシュ作戦実行（※6）→ ジャブロー降下作戦
- マッドアングラーの追撃報告 → ジャブロー攻略作戦
- アッグ、ジュアッグ、アッグガイ、ゾゴック開発完了(※4)（※4）→ ジャブロー潜入作戦

イベントチャート

- 基礎技術レベル８以上 キシリア使用可能 → フラナガン機関設立提案 → フラナガン機関設立実行 → ３ターン経過 → サイコミュ実験成功 → ３ターン経過 → ＮＴ実戦投入申請 → YES → １ターン経過 → シャリア・ブル帰還 → ２ターン経過 → ララァ・スン登場 → ゲームを１度クリアしている → クスコ・アル登場
- MA技術レベル10以上 → アプサラス開発提案 → アプサラス開発実行 → ３ターン経過 → アプサラステスト申請 → YES(※33) → ３ターン経過 → アプサラステスト報告❶（※34）→ ２ターン経過 → アプサラステスト報告❷ → YES(※35) → ３ターン経過 → ギニアス暴走（※36）
- ゲーム開始90ターン後 → ルビコン計画提案 → ルビコン計画実行（※37）→ ３ターン経過 → ルビコン計画失敗（※38）
- ルビコン計画実行 → ２ターン経過 → アレックス情報入手（※39）→ １ターン経過 → ルビコン計画成功（※40）
- フラナガン機関設立実行 基礎技術レベル12以上 イフリート開発完了 → EXAM計画提案 → EXAM計画実行 → ２ターン経過 → 研究用ＮＴ要求 → YES → ３ターン経過 → EXAM完成
- 研究用ＮＴ要求 → NO → マリオン・ウェルチ登場
- イフリート改開発完了 → クルスト博士亡命 → １ターン経過 → クルスト博士追跡 → YES(※41) → ２ターン経過 → ２号機奪取 → YES(※42) → ２ターン経過 → ２号機暴走（※43）
- MA技術レベル12 → アスタロス計画提案 → アスタロス計画実行 → ３ターン経過 → アスタロス回収 → YES(※44) → ２ターン経過 → アスタロス回収報告❶ → ２ターン経過 → アスタロス回収報告❷（※45）→ ２ターン経過 → 使用確認 → YES → 散布実行（※46）
- 特別エリア９以上 アッガイ開発完了 → ジャブロー攻略用MS開発 → ジャブロー攻略用MS開発実行 → アッグ、ジュアッグ、アッグガイ、ゾゴック開発完了 → ジャブロー侵入計画提案
- MS技術レベル12 → ペズン計画（※48）→ ザク、ズゴック、ゴック、リックドム、ゲルググのうち4体開発完了 → 統合整備計画（※49）
- ゲルググS開発完了 → ゲルググ量産化計画（※47）
- ギャン開発完了 → ギャン量産化計画（※50）

(※1)シャア、デニム、ジーン、スレンダー、ドレン、パオロ「任務中」。(※2)新生ジオン発生値+1。(※3)ガデム「任務中」、デニム、ジーン、パオロ「死亡」。(※4)シャア以外の「任務中」解除。ネオ・ジオン発生値＋２。（※5）ガデム「死亡」、ドレンの「任務中」解除。(※6)シャア「消息不明」。(※7)ガルマ「任務中」、スレンダー「死亡」。(※8)ガルマ「任務中」。(※9)ガルマ「死亡」。(※10)ガルマ「任務中」解除。（※11）シャア「消息不明」解除。（※12）正統ジオン発生値＋１。(※13）処罰すると、シャア「謹慎中」。ネオジオン発生値＋１。（※14）ラル、ハモン、アコース、クランプ、コズン（以下、ランバラル隊）「任務中」。（※15）ドムが開発が終了していれば発生。ＮＯで正統ジオン発生値+1、ＹＥＳで新生ジオン発生値＋１。（※16）ランバラル隊「任務中」解除、全員に功績値＋100。さらにホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンク入手。（※17）ランバラル隊全員「死亡」。(※18)黒い三連星「任務中」。(※19)マ・クベ「任務中」。オデッサに連邦部隊出現。(※20)黒い三連星「死亡」。(※21)シャア、ブーン「任務中」。(※22)総資金30%減少。(※23)マ・クベの処罰にＹＥＳで正統ジオン発生値＋１、ＮＯで全中立勢力の友好度-30。(※24)正統ジオン発生値＋１。(※25)ブーン「死亡」。(※26)諜報能力51以上のとき発生。(※27)宇宙エリアに連邦の部隊出現。(※28)すべての部隊の士気が下がる。(※29)連邦艦隊の30%が消滅。(※30)連邦艦隊の50%が消滅。(※31)YESの場合、正統ジオン発生値＋１。(※32)史実エンディングへ。(※33)ギニアス「任務中」、ＹＥＳでノリス、アイナ「任務中」、アプサラスⅠの開発プラン入手。(※34)アイナ「消息不明」。(※35)アプサラスⅡの開発プラン入手、アイナ「任務中」。(※36)アプサラスⅢの開発プラン入手、ギニアス、ノリス「死亡」(※37)シュタイナー、ガルシア、ミーシャ、バーニィ（以下サイクロプス隊）「任務中」。(※38)サイクロプス隊「死亡」。(※39)ランダムで発生。(※40)サイクロプス隊「任務中」解除。アレックス開発プラン入手。(※41)ＹＥＳでニムバス「任務中」、ＮＯだと連邦軍でBDシリーズの生産が始まる。(※42)ＹＥＳでBD １号機と２号機の開発プラン入手。ＮＯで、ニムバス「任務中」解除、BD２号機の開発プラン入手。(※43)ニムバス「消息不明」。(※44)ＹＥＳ、ＮＯどちらを選んでも、ヴィッシュ「任務中」に。ただし、ＮＯの場合、２ターン後にヴィッシュの「任務中」解除、ライノサラスの開発プラン入手。(※45)ヴィッシュ「消息不明」に。(※46)全中立勢力との友好度低下、連邦軍の物資50%減。(※47)実行するとギャン量産化計画消滅。(※48)ガッシャ、ギガン、アクトザク、ペズンドワッジ、ガルバルディαの開発が可能に。(※49)ザク改、リック・ドムⅡ、ゲルググＪ、ハイゴッグ、ズゴックＥの開発が可能に。(※50)実行するとゲルググ量産化計画消滅。

はみ出し座談会

B：えーと、面白かったです。D：うん、それ。A：なんですかその小学生みたいな感想は。B：随分長いコトプレイしてきた割には、クリアを重ねているワケじゃないんだよね。D：同じ状況を何度もプレイすることが多いから。B：仕事プレイの宿命ですな。自分だって、この間始めて第２部をクリアしたくらいだし（笑）。D：ハッキリいって、一般のユーザーの方がやり込んでるかも。B：早い人は隠しモード出しているしねぇ。遊ぶ時間がある人はいいなぁ。A：十分遊んでるやん。D：時間的には普通の人より遊ん

第2部イベントフローチャート

- 第２部開始30ターン後 and連邦軍（またはティターンズ）存在
- ガンダム開発情報入手（※1）
  - 3ターン経過 → 新型ガンダム強奪計画提案 → 新型ガンダム強奪計画実行（※2） → 3ターン経過 → 新型ガンダム強奪計画報告❶
  - 4ターン経過 → 敵軍需産業との友好度90以上 → ガーベラテトラ入手
- 新型ガンダム強奪計画報告❷（※3）
- 判定勝利（または判定敗北）しており、連邦軍が存在
  - 4ターン経過 → 観艦式情報入手（※4）
  - 1ターン経過 → 諜報能力51以上 → 観艦式実施報告 → 1ターン経過 → 星の屑作戦提案（※5） → 星の屑作戦実行（※6） → 1ターン経過 → 観艦式阻止
    - 2ターン経過 → シーマ裏切り（※9） → 1ターン経過 → 星の屑作戦失敗（※10）
    - 1ターン経過 → シーマ逮捕（※7）
      - NO → 1ターン経過 → シーマ裏切り（※9）
      - YES → 2ターン経過（※8） → 星の屑作戦成功（※11）

- 判定勝利で開始 and連邦軍存在 → 15ターン経過 → ティターンズ結成
  - 3ターン経過 → ティターンズ支援計画提案（※12）
  - 2ターン経過 → エゥーゴ結成
- 判定敗北で開始 and連邦軍存在 → 10ターン経過 → ティターンズ支援計画提案（※12）
- ティターンズ支援計画提案（※12） → ティターンズ支援計画実行 → 3ターン経過 → ティターンズ支援計画報告（※13） → 6ターン経過 → ティターンズ技術入手（※14）

- 完全（判定）勝利で開始 andグリプス２攻略作戦②実行
- ゼロ・ムラサメの要求（※18）
- YES → 2ターン経過 → 強化ＮＴ開発提案 → 強化ＮＴ開発実行 → 2ターン経過 → 強化ＮＴ開発報告（※19） → 1ターン経過 → ゼロ・ムラサメの抗議（※20）
- NO → 2ターン経過 → ゼロ・ムラサメ逃走（※21） → 3ターン経過 → 強化ＮＴ部隊完成（※22）

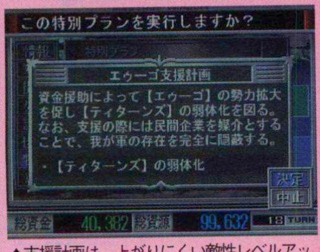
- 完全勝利で開始 andティターンズ存在 → 15ターン経過 → エゥーゴ結成 → 3ターン経過 → エゥーゴ支援計画提案（※15） → エゥーゴ支援計画実行 → 3ターン経過 → エゥーゴ支援計画報告（※16） → 4ターン経過 → エゥーゴ技術入手（※17）
- 完全勝利しており、エゥーゴ orティターンズ（S）出現 → マハラジャ・カーン死亡（※27）

- 判定勝利（敗北）で開始 → 3ターン経過
- 完全勝利で開始 アクシズ、シロッコ、エゥーゴ存在せず → 4ターン経過
- ハマーン・カーン登場（※23） → 5ターン経過 → アクシズ増援部隊到着（※24） → 10ターン経過 → ガンダリウムγの提供（※25） → 基礎技術15以上 ＭＳ技術12以上 ＭＡ義術10以上 → アクシズ製ＭＡ開発技術入手（※26）

（※1）グリプス２にデンドロビウム、ステイメン、サイサリス、ゼフィランサス、フルバーニアン出現。（※2）ガトー、ケリィ、カリウス、ビリィ「任務中」に。（※3）ガトー、ケリィ、カリウス、ビリィ「任務中」解除。ガンダム試作２号機（サイサリス）開発プラン入手、サイサリス（ガトー）入手。（※4）連邦軍の士気＋30。（※5）提案後、５ターン経過すると消滅。ジャブロー撃破か、観艦式実施報告発生でも削除される。（※6）ガトー、ケリィ、カリウス、ビリィ「任務中」に。（※7）ランダムで発生（ただし、諜報能力が高いほど確率が上がる）。（※8）シーマ「謹慎中」に（しばらくすると復帰）。（※9）シーマの所属「連邦軍」に変更。（※10）ガトー、ケリィ、カリウス、ビリィの「任務中」解除。（※11）ガトー、ケリィ、カリウス、ビリィの「任務中」解除、ジャブローエリアの連邦軍部隊50％消滅。（※12）連邦軍撃破で消滅。実行すると、エゥーゴ支援計画消滅。（※13）連邦軍の総資金、総資産が50％低下。（※14）ガンダムMKⅡ・黒の開発プラン入手、敵性技術レベル＋２。（※15）ティターンズ（連邦）撃破で消滅、実行するとティターンズ支援計画消滅。（※16）ティターンズ（連邦）の総資金と総資源が50％低下。（※17）リック・ディアスの開発プラン入手、敵性技術レベル＋２。（※18）グリプス２攻略作戦②は、ティターンズ（Ｓ）の本拠地を攻めるための特別プラン。実行後、ムラサメ研究所壊滅のイベントが発生し、その３ターン後にこのイベントが発生する。なお、ＮＯを選択すると、ゼロの所属をジオンとティターンズ以外の勢力に変更。（※19）ＮＴ01（レイラ・レイモンド）登場。（※20）ＹＥＳだと、ゼロがパイロットとして使用可能、以降のイベント消滅（推奨）。（※21）ゼロとレイラの所属、ジオンとティターンズ以外に変更。（※22）NT002、NT003、NT004登場。（※23）ハマーン、マシュマー、ユーリー、キャラ登場。（※24）グレミー、ラカン登場。（※25）マラサイの開発が可能に。（※26）ノイエ・ジールの開発プラン入手。（※27）ハマーン、マシュマー、ユーリー、キャラ、グレミー、ラカン使用不可能に。



▶ガンダム強奪イベントは確実にこなしておこう。



▲支援計画は、上がりにくい敵性レベルアップのチャンス。しっかり行っておこう。

コラム 第２部はこれでバッチリ！イベント完全攻略

ジオン公国軍の第２部で発生するイベントは、基本的に『ガンダム0083』関係のイベントが主体となっており、そのほかはすべてオリジナルだ。一応、星の屑作戦までが描かれるが、これは判定勝利（または敗北）した場合のみ。完全勝利で第１部を終了させた場合は、連邦軍がすでに存在していないのでガンダム強奪作戦までしか発生しない。ただ、星の屑作戦自体そんなにたいした利益を生むものではないし、最悪シーマが裏切ってしまう可能性もある。ガンダム強奪作戦さえ発生していればサイサリスは入手できるので、とくに星の屑作戦は発生させなくても問題はないぞ。なお、発生条件が30ターン後と遅いので、それ以前に連邦軍（またはティターンズ（Ｊ））を倒してしまわないように注意。ゼロ・ムラサメに関するイベントは、強化ＮＴ開発計画を実行し、ゼロが抗議してきたら（ゼロ・ムラサメの抗議）、ＹＥＳを選択してゼロとレイラを自軍に残そう。ＮＯを選択するとのちに３人の強化人間が登場するが、ゼロとレイラが敵に回ってしまう。強化人間３人より、ゼロとレイラのほうが能力的にも高いのでオススメ。



▲サイサリスは超役に立つ。絶対に奪っておきたい。



◀ゼロとレイラは自軍に残しておく。敵に回るとかなりやっかいな相手となる。



▶ハマーンに関しては、どのみち最後には敵になる。あまり当てにしないように。

はみ出し座談会　でるかもしれないけど、その大半は確認とか写真撮影のためのプレイですからね。Ｂ：遊ぶのと、仕事でプレイするのでは違うのだよ。ネットとか回っても、ほとんど第３勢力モードの話になってるしね。Ａ：そういえば、第３勢力モードってどうしてる？　Ｄ：いや、まだ。Ｂ：同じく。ただ、第２部以上にストイックな戦略ゲームにになるでしょうね。ほとんどイベントないし。Ｄ：基本的に趣味でプレイするモードでしょうね。Ａ：まったく、自分だって趣味で遊びたいよ。Ｄ：でもこれだけプレイしてて、趣味で遊

ジオン公国軍 第1部 リプレイ攻略

過去に連載してきた第1部リプレイ攻略を、まとめてダイジェストで紹介!!

ターン	主な戦略&戦術
1	開発・外交を一通り行い、サイド4から宇宙2に、Pインド&オーストラリアからPジャブローへ侵攻。各地に散らばった部隊をすべて地球上空へ移動させる。
2	第1次地球降下作戦実行。Pオデッサからガトーやシーマなどの虎の子部隊を突入させる。宇宙1、Pジャブロー占領。さらに進入技で宇宙2も占領。
3	オデッサ占領。即座にザクJ型の生産に入る。宇宙でもドップとドダイを生産し、Pアメリカへ移動。すぐに第2次地球降下作戦を実行しておく。
4	Pアメリカの部隊をアメリカに侵攻。これを一気に占領し、さらに進入技でニューヤークをちゃっかり同時占領。極めて順調。
5	無人だったカナダ1と2へ部隊を送り込み、そのまま占領。ほかはとくに動きなし。ひたすらザクJ型とドダイの生産を進める。
7	メキシコにランバ・ラル隊を派遣。同時にキャリフォルニアにシャアの部隊を侵攻させる。宇宙で遊んでいたキャラをすべて解任し、配属しなおす。
8	オデッサを大部隊で攻められる。キャリフォルニアとオデッサ、2つの特別エリアで激戦開始。Pジャブローも攻められたが、これは駐屯部隊であっけなく撃退できた。
9	オデッサを鎮圧。連邦の地上部隊は弱い……。一方、キャリフォルニアは潜水艦に苦しみ、降着状態に陥ってしまう。増援のドダイを生産し続ける。
11	なんとかキャリフォルニア占領成功。激戦の終わったオデッサ周辺の敵部隊が激減。ロシア3、ヨーロッパ1、ヨーロッパ2へ侵攻。そのターンでヨーロッパ2を占領。
12	ヨーロッパ2を占領したガトーの部隊は、そのままヨーロッパ3へ。ロシア3は撤退したが、ヨーロッパ1とスカンジナビアを進入技で占領。
13	メキシコへ侵攻。ガトーの部隊が難なくヨーロッパ3を占領。ガトーを含めたった3部隊（ドダイ+ザクJ型）なのに、楽勝で占領。
14	メキシコ戦線は膠着。ヨーロッパ1からロシア3へ侵攻するが、入れ違いにスカンジナビアを攻めらる。しかしこれは簡単に撃退できた。
15	ヨーロッパの端まで到着したガトーの部隊はそのまま太平洋へ乗り込む。さらに、ニューヤークからも援軍。メキシコ、ロシア3を占領。
16	ユーコン開発完了。キシリアの潜水艦隊設立提案にYES。ハワイ侵攻が可能になる。ナンベイが手薄だったので侵攻。しばらく資金稼ぎを行う。
20	ようやくアッザムの開発を開始。部隊が手薄だったグリーンランドに侵攻し、これをあっけなく占領。また、北米の最後の砦、アラスカへも侵攻する。
21	オデッサ側はカザフスタンへ侵攻。北米側はアラスカを占領。進入技でカムチャッカも同時に占領。大陸中央での合流を目指しさらに突き進む。
23	カムチャッカを占領した部隊が、そのままロシア1へ侵攻。さらにカザフスタンからロシア2へ。この頃、アッガイの開発がようやく始まる。
24	ロシア1、ロシア2を占領。これでようやく大陸方面にエリアが繋がった。ナンベイあたりで遊んでいたキャラを解任し、再配属を急ぐ。
26	オデッサに残るすべての部隊をもって、アラビアへ侵攻。これでオデッサ周辺が片づいた。北京からロシア1を攻められるが、これは難なく撃退。
28	ここでハワイ攻略作戦実行。配備されたばかりのアッザムを含め、キャリフォルニアから大部隊を派遣。このターンで、アラビアの占領も完了。
29	なんとかハワイ占領完了。進入技でインドネシア、日本、太平洋をまとめてゲット。怒涛の4エリア同時占領で、地上のほぼ半数が占領下に置かれる。
30	今ごろになってV作戦イベント開始。アラビアからシーマの部隊をアフリカへ、カザフスタンからインドへ、ロシア2から中国へそれぞれ侵攻。第3次地球降下作戦実行。
31	無事アフリカを占領し、進入技でキリマンジャロを占領。ジャブロー攻略用MS開発が提案されたが、資金がないので無視した。
32	北京攻略作戦を実行。日本とロシア1から挟み込むように部隊を侵攻させる。シャアへの補給イベントは、ガルマを生かしておきたいのでNOを選択。
33	あっという間の北京占領。マドラス攻略作戦が提案されたので、資金があるうちに実行しておく。この頃、イベントでシャアが消息不明になった。
35	ようやくドムの生産を開始。その直後ガルマ敗北イベント……。ランバ・ラルの登場はまだ先だ。同じターン、太平洋を攻められるが、あっけなく撃退。
36	何度か攻められる→そのターンで撃退を繰り返す。とくに太平洋はよく狙われる。そのたびの補充や生産で資金も物資も窮してしまう。
39	ひたすら資金稼ぎ。開発が思うように進まない。フラナガン機関のイベントでシャリア・ブル登場。45ターン目、ランバ・ラルが帰還し、ホワイトベースをゲット!!
46	イベントの流れで、ララァが登場。乗るユニットがないのでズゴックに配属（笑）。インドネシアの部隊を半分に分けインドシナとオーストラリア1へ侵攻。
47	トリントンとマドラス侵攻の準備を整える。大陸にポツンと残ったマドラスがうざいので、こちらから攻めることにする。オデッサ作戦に向け、オデッサに部隊を集める。
50	オデッサ作戦。ドムトローペンとドムを含め15部隊。しかもマ・クベの核攻撃はレビルのビッグトレーをピンポイント撃破。あっという間に占領完了。
51	マドラス占領完了。速攻でトリントンへ侵攻するが、凄まじい数のガンダムを前に速攻で撤退。しばらく資金を稼ぎながら水陸両用MSの生産を行う。
54	宇宙2を攻められる。デラーズがひとり頑張るも、あえなく占領されてしまう。ガトルを散らして虫食いを防ぎつつ、即座に残存部隊をまとめあげ、宇宙2を取り返す。
60	宇宙2を占領仕返し、サイド6に散らばった敵残存部隊を撃破してまわる。ようやく宇宙に平和が戻る。この間、ソーラレイ開発とアプサラスのイベントを進める。
62	あらためてトリントン侵攻開始。以前にも増してガンダムが増えていたが、こちらも数で対応。3ターン後占領。しかし、Pオデッサを占領されてしまう。
66	突然現われた部隊により占領されたPオデッサを占領しかえす。ベルファストから上がってきた部隊だったようだ。ベルファストを見ると、部隊数が70を越えている……。
67	連邦の星一号作戦が始まる。史実エンディングを防ぐためソーラレイは照準をずらし、デギンを殺さないようにした。
68	宇宙の連邦艦隊を潰して廻りながら、溜まりに溜まったベルファストへ侵攻。地上の部隊のほとんどを使っての大侵攻となる。
69	ベルファストでの激戦。数では互角だが、形成はかなり不利な感じ。戦いながらも、ニューヤークでドダイをジャカジャカ生産しておく。
70	このクソ忙しいときに、宇宙1を攻められてしまう。拠点の上に閉じこもり、ちびちびと迎撃していく。
71	ようやくベルファストを占領。これで地上に残る連邦のエリアは南米大陸とアフリカ大陸の一部を残すのみとなる。宇宙1も撃退が完了。
72	ルナ2攻略作戦を実行。宇宙の全部隊をもってしてルナ2へ侵攻。同時に、地上部隊はアフリカ大陸の占領に乗り込む。
73	ルナ2のあまりの敵の多さに嫌気がさして委任。するとかなりの数の敵を減らしてくれた。こっそりこのまま継続することに。
74	だいぶ敵の数が減ったのでやる気が出てくる。委任を解除して戦闘。ライラの乗ったガンダムに苦しみつつも、全拠点占領で占領完了。
75	ついに宇宙に連邦の部隊がいなくなった。宇宙で使っていたゲルググを、地上へと降ろしていく。傷ついたザク系統は、のきなみ廃棄した。
77	地上討伐の最終段階に入る。南米、大西洋2などを一気に占領し、ジャブローのまわりに部隊を固める。第2次ブリティッシュ作戦を実行。
79	ついにジャブロー攻略開始。それにしても長かった。地上の全部隊をもってジャブローに侵攻。敵部隊数も40近くまで減っているので楽勝ムード。
80	ジャブローでの激戦。足を取られ思うように進めなかったが、83ターン目で占領。一度エンディングを見てリセット。最後の一機を残してターンを進める。
84	とにかく開発・外交の日々。戯れにビグ・ザムを量産してみたりもする。90ターン目にはルビコン作戦実行。アレックスの開発プランゲット。
99	ひたすら部隊の編成。サイド3に部隊を集め、系統ごとに輸送機に乗せていく作業を進めていく。99ターン目、完全勝利でクリア。

第1部 CHECK POINT

ジオン軍の第1部は、序盤の質的な有利さを利用して早め、早めに展開していくことが基本。今回のリプレイではランバ・ラルを殺さないようにV作戦発動を遅らせ（ランバ・ラルの補給要請イベントのとき、ドムが開発できていればラルは死なない）、開発レベルを上げるためターン数を無駄に消費してしまっている。このため後半は敵のMSが強くなり、物量作戦を余儀なくされてしまった。ラルが敵になってしまう第2部を考えれば、ここはラルを無視してでも早めに展開するほうがお得かもしれない。そうすれば50～60ターン前後で終了するので、質的な有利は維持できるハズ。しかし、その場合でも、残りターン数ギリギリまで粘って、開発レベルのアップと生産を行っておくことをオススメする。宇宙でビグ・ザム、地上でアプサラスⅡを大量に生産し配備しておけば、第2部の序盤がグッと楽になるぞ。



▼残りターンでビグ・ザムとアプサラスⅡを大量に生産し、配備だ。

▲ジャブローに敵を1機だけ残し、ターンを進めながら開発と生産を行おう。

はみ出し座談会 ぶ？　B：遊ぶと思う。仕事から離れたら、多分遊んでるよ。A：俺も俺も。D：あんたはもともと趣味で遊んでるに近いじゃない。A：ひどいこと言うなァ。B：まぁ、全体的なところとしては、そんな感じかな。D：ここにはいないCの場合はなんと言うでしょう。A：連邦24ターンクリア達成者なんで一番の功労者なんだけど、もともとSLGが得意な奴だから…。B：普段から、暇さえあればパソコンで『大戦略』してたし。D：彼が面白いということは、きっとSLGとしてもよくできてるってことなんでしょうね。

ジオン公国軍 これで完璧!
第2部リプレイ攻略

いよいよリプレイ攻略も、第２部に突入。今回は第２部の開始からエンディングまでを、一気に紹介していくぞ。なお、第１部は99ターン目まで粘り、ビグ・ザムとアプサラスⅡをそれぞれ10機ずつ生産。さらに開発レベルも平均14まで上げて、完全勝利で終了させた。

STEP1 速攻で大陸を制覇!!

●まずはティターンズ（Ｊ）に狙いを絞る

まずは散らばった部隊を再編成。敵は最初の５ターンは動かないので、その間、ネオ・ジオンに援助しながらティターンズ（Ｊ）の領土を攻める。敵が侵攻してこないので、大胆に軍を進められる。敵との隣接エリアが０になってもお構いなしでガンガン侵攻。マップ兵器を主体に、インド、中国、マドラス、インドシナ、ルナ２などを次々と落としていく。



◀ティターンズの地上部隊は弱い。ゲルググがあれば負けない。

●大西洋を落としてネオジオンと休戦

ネオ・ジオンと休戦をする前に、大西洋を落とす。ここを抑えれば、ヨーロッパ３、アフリカ２、ベルファストの３個所を空にできるのだ。その後、ネオ・ジオンと休戦し、インドネシア、オーストラリア、日本と怒涛の進撃。宇宙では、前線をサイド５～地球上空に下げ、グラナダとルナ２を南周りに繋げ、ティターンズ（Ｊ）とネオ・ジオンを接触させた。



◀宇宙で共倒れ作戦を実行するが、あまり効果なし。

STEP2 グリプス2孤立作戦

●本格的にティターンズ（Ｊ）を攻撃



▶エゥーゴ支援は、提案後すぐ実行しておきたい。

怒涛の進撃はまだ続く。地上ではトリントンを落とし、ティターンズ（Ｊ）の勢力を南米に封じ込める。さらに、宇宙は２を占領してグリプス２を孤立させ、残った宇宙のエリアを攻めていく。ネオ・ジオンとは２度目の休戦を行い、ゲルググMの量産を急ぐ。そして15ターン目にようやくエゥーゴ結成イベント発生。その後の支援計画を実行する。

コラム 第２部での鍵は、マップ兵器と核兵器!!

第２部での戦術で鍵を握るのは、ビグ・ザムやアプサラスⅡのマップ兵器と、ザクⅡＣ型のＣ兵装（核兵器）だ。ビグ・ザム（地上ならアプサラスⅡ）を３～４機ほど前面に並べて進軍（その前にオトリを置いておくとなお良い）し、敵が寄って来たところでマップ兵器（砲撃）を一斉発射。それでもまだ敵が多いなら、ザクⅡの核兵器を打ち込むのだ。あとは、残った敵をゲルググMなどのMSで潰していけばOK。核兵器を使うと中立勢力との友好度が下がってしまうが、資源を要求してきたときにだけ援助（第２部では資源があまる）してやっていれば、十分やっていけるぞ。

STEP3 生殺し作戦発動!?

●ティターンズ（Ｊ）を沈黙させておいて……

南米と太平洋を落とし、20ターン目にはジャブローへ侵攻。とにかく序盤のティターンズは部隊が弱い。あっという間にジャブローを占領し、グリプス２攻略作戦提案。提案された直後に実行、宇宙２に駐留させておいた全部隊で一気にグリプス２へ攻め込む。しかし、ここでグリプス２を占領してしまうと、ティターンズ（Ｓ）が出現してしまう。そこで１機だけ残し、それを取り囲んで動けないようにしてターンを進めることにした。いわゆる生殺し作戦だ。最後の１機を取り囲む部隊を残し、残りはすべて撤退。ネオ・ジオン討伐に備える。なお、ティターンズの生殺しには、シロッコ出現を防ぐほかにもう１つ理由がある。それは、ガンダム強奪作戦のイベントを発生させるためだ。このイベントは30ターン目から発生するが、グリプス２へ攻めこんだ時点でまだ23ターン。これではサイサリスが手に入らない。局地戦ではマップ兵器と核兵器が主体となるジオン軍の第２部では、サイサリスはノドから手が出るほど欲しいユニットなのだ。しばらくネオ・ジオンとの小競り合いを続けつつ、資金稼ぎを兼ねてターンを進める。溜まった資金は、ゲルググMの量産と開発部への投資に注ぎ込む。その間、地上では南米大陸へと侵攻し、進入技でメキシコを占領。26ターン目にはキャリフォルニアとニューヤークを同時侵攻し、そのターン内で占領を完了する。


◀写真の状態でティターンズ（Ｊ）を生殺す。



◀ネオ・ジオンの地上エリアを一気に奪っていく。

STEP4 第１ラウンド終了!?

イベント発動!! ネオ・ジオンとの戦いへ!!

27ターン目にハワイを占領し、グラナダ攻略が可能になる。まだ北米にネオ・ジオンのエリアが残っているので、これらを潰していく。そして30ターン目、ようやくガンダム強奪関連のイベントがスタート。しかしここで思わぬアクシデント。生殺していたグリプス２に、デンドロビウムなどの部隊が突然出現したのだ。奴らは拠点の上に閉じこもって動かなくなった。一応は生殺せるが、駐留部隊で倒すことは不可能になってしまった。しかしビグ・ザムを主体とした主力部隊は、すでにグラナダ討伐に向けて宇宙11と13に配備してある。グラナダに溜まった部隊が気になるので、ここはグラナダ侵攻を優先。グリプス２は放っておくしかない。34ターン目にはグラナダ占領直前までいくが、ここで倒すとエゥーゴが出現してしまう。例によって１機だけ残して生殺し、しばらくの間ターンを進めて資金を稼ぐ。次の第３勢力に備え、部隊の生産と配備を急ぐ。


▶デンドロビウムは倒しても、ステイメンが残るのでやっかい。

コラム 展開をとにかく急ぐ理由とは？

第２部序盤でのティターンズ（Ｊ）は、速攻で潰すことが最善の策だ。ティターンズ（Ｊ）はしばらくすると、デンドロビウムなどの強力な部隊を次々と生産し、すぐに手に負えなくなってしまう。しかし序盤のうちなら、強くてもせいぜいジム・クゥエル程度。このあたりなら、ドム・トローペンでもなんとかなるし、ゲルググMがあればまず負けないのだ。ネオ・ジオンはしばらく放っておいてもジオング（完成型）以上は生産しないので、ネオ・ジオンと手を組んででも、速攻で潰そう。


▲強力な部隊を生産し始める前に、潰せるだけ潰していこう。

はみ出し座談会 ってことでまとめない？　A：そんなわかりきった結論で終わらせようとするんでない。まだ始めて30分も経ってないぞ。どうも最近たるんどるぞ。B：しかしこれだけ長いコト続けるとねェ。A：あ、そうだ前号では間に合わなかったけど、今回はジオン34ターンクリアが載っているではないか。これに関してどうか。D：前号では、ギリギリで間に合わなかったんですよね。あと１日早く達成していれば連邦と一緒に載せられたのに。B：ああ、そうだ思い出した。結局ここで話した、侵入作戦でクリアしようってのは、

STEP5 エゥーゴ速攻潰し

●エゥーゴついに出現!! しかし……

長～い資金稼ぎ後（この間、イベントの流れでサイサリスもゲットした)、45ターン目にネオ・ジオンを潰す。これによりエゥーゴ出現。本拠地ラビアンローズのほか、宇宙4、北京、ロシア1、中国がエゥーゴのエリアになる。あらかじめハワイ、カムチャッカ、インドシナ、サイド2に部隊を配備しておき、出現したそのターンに一斉に侵攻（ハワイ→日本、カムチャッカ→ロシア1、インドシナ→中国、サイド2→宇宙4）し、すべてそのターン内で占領。敵のあまりの弱さに驚き。



▲ちょっとズルいが、こんな感じであらかじめ部隊を配備しておく。

●例によって例のごとく……



▲パイロットにもよるが、リック・ディアスはそう怖い相手ではなかった。

4ヵ所同時占領を果たした次のターン、地上の全部隊を持って北京へ侵攻、そのまま占領。さらにその次のターン、ラビアンローズへの侵攻が可能になる。出現からわずか3ターン目の出来事だ。エゥーゴの部隊はまだまだ弱く、強くてもせいぜいリック・ディアス程度。マップ兵器と大量配備されたゲルググMの物量作戦の前に、あっけなく潰されていく。しかしこのまま占領するとアクシズが出現してしまう。ここは1機残して飼い殺す（こればっか）ことに。この間、グリプス2は生殺されたまま(笑)。

STEP6 シロッコ速攻潰し

●ティターンズ（S）も速攻で潰す!!

ティターンズ（S）が出現すると、宇宙2、ベルファスト、ヨーロッパ3、大西洋1が敵エリアとなる。エゥーゴとティターンズ（J）を生殺したまま、ルナ2、ヨーロッパ2、ニューヨークに部隊を配備。海が中心なので、ズゴックEを大量配備しておく。準備が整ったところでグリプス2に小部隊を侵攻させ、ティターンズ（J）を潰す。ここから先は、ほぼ上のエゥーゴ速攻潰しと同様。出現したそのターンにヨーロッパ3、大西洋1を占領、次のターンにベルファスト占領、さらにその次のターンにグリプス2へ侵攻と、わずか3ターンで壊滅状態へと追い込む。この段階で、およそ60ターン。もちろん、1機だけ残して生殺しだ。それにしても、ティターンズに限らず連邦系は水モノに弱い。地上では、アクアジムが今だに主力で配備されていたのだ。我が軍のズゴックE部隊に成す術もなくやられる姿は、見る者の涙を誘った。しかし、宇宙にはバウンドドッグやメッサーラなどが配備されており、なかなか手強かった。



◀ティターンズ（S）の地上エリア。ベルファスト周辺。



◀ズゴックEを生産しておけば楽勝で地上は制覇できるぞ。

STEP7 アクシズ出現

●最後の勢力、アクシズとの戦い!!

アクシズが出現すると、本拠地アクシズのほか、宇宙9、宇宙10、オデッサ、ヨーロッパ1、ヨーロッパ2、ロシア1、アラビアがアクシズのエリアとなる。そこで、例によってあらかじめ周辺エリアに部隊を集める。気がつくとアプサラスⅡが4機まで減っていたので、これの追加生産も進めておいた。アクシズは地上エリアばかりなので、ズゴックEは役に立たない。とりあえずゲルググMの追加生産も行っておいた。準備が整ったら、生殺していたティターンズ（S）とエゥーゴを同時に潰す。その後はまたも速攻だ。地上の4ヵ所を同時に攻めるには部隊が足りないので、とりあえずヨーロッパ2、ロシア1、アラビアの3ヵ所と、2ヵ所の宇宙へ向けて侵攻。ロシア1と宇宙9以外を占領した。



◀アクシズ出現。地上のアクシズエリアはオデッサの周辺だけ。



◀ガザCがうろつきまわっているが、ゲルググMで対抗できる。

STEP8 いよいよ最終決戦

●長かった戦いも、ついに幕を閉じる



▲まともに戦っても勝てないキュベレイさん。しかし、その極悪な移動力を持って動き回るので、その動きの隙を突いて拠点を占領してまわれば……。

次のターン、ロシア1と宇宙9を占領。もう急ぐことはないので、1ターン回復を待ってオデッサへ侵攻。これを占領した時点で69ターン目。そして次のターン、ついにアクシズ攻略作戦が提案された。オデッサで戦っている間に宇宙の部隊はすでに侵攻準備を整えていたので、即座に侵攻。しかしアクシズにはすでにかなりの部隊が配備されており、パイロットもオールスター戦。マップ兵器が当たらない。しかも、どうしてもハマーンのキュベレイが墜ちない。この強さは反則だ～。とか思っていたら、動き回るキュベレイの隙を突いて全拠点占領で滅亡。なんともあっけない幕切れであった…。

コラム 敵出現のときのエリア上に部隊がいたら……

第3勢力出現時、敵勢力下となるエリアに部隊を置いておくと、隣のエリアにはじかれる。このとき、搭載しておいた部隊はバラけるので注意。また、敵エリアになった特別エリアで生産中だった部隊は、完成し本拠地に送られる。なお、敵エリアになった場所へ移動中だった部隊は、そのまま敵エリアへと移動してしまい、事実上消滅するので注意（そのエリアを占領すると復活)。



▲敵エリアになる場所を知っておき、その周辺に部隊を展開させておこう。

CHECK POINT 第2部

第2部で重要なのは、やはりマップ兵器の運用。MSはゲルググMだけで十分だ。それ以上は必要ない。さらに海中用にズゴックEがあれば申し分なしだぞ。第1部のうちにビグ・ザムとアプサラスⅡを大量に生産しておけば、それだけで戦っていけるだろう。あとは、敵の勢力をできるだけ速攻で潰していくことを心がけていればOK。また、本拠地では1機だけ残して生殺し、次の第3勢力出現に向けた準備を怠らないようにしよう。しかし、このプレイだとやや味気ないことは事実。後半はかなりルーチンワークになってしまうのだ。最後の第3勢力（アクシズ）だけは、普通に戦っていくのもいいかもしれない。ただ、ハマーンの乗ったキュベレイは神がかり的に強いので、マップ兵器ばかりに頼っているとちょっと太刀打ちできない。敵性技術レベルを上げ、諜報部が強力なプランを奪ってくるのを待つ必要があるかも。



▲アクシズは放っておくと手に負えないほど強くなるので注意。



▼リプレイではバウンドドッグのプランをゲットしたが、開発できず。

はみ出し座談会 物理的に無理くさいってことになったんだよな。A：あれはマズかったね。ここで謝っておこう。一同：は、どーもスイマセン。B：早ければ16ターンくらいでジャブロー攻略用MS開発計画が提案されるから、間に合うと思ったんだけどなァ。実際最短でやればもしかしたら間に合うかもしれないけど、多分生産が間に合わない。A：でもま、通常の作戦でクリアを達成したんだからいいんじゃない？　D：あれでギリギリですか？　B：いや、まだまだ短くできるハズ。V作戦をできるだけ早く始めることが鍵ですから。

DATA file データファイル

1部と2部で登場するキャラクター&ユニットを技術LV18まで大紹介!



※1/パラメータの略称……魅=魅力、指=指揮、耐=耐久力、格=格闘、射=射撃、反=反応。階級は一般→軍曹→曹長→少尉→中尉→大尉→少佐→中佐→大佐→少将→中将→大将の順に高くなる
※2/配属可能兵器の略称……艦=大型艦船、飛=飛行機、車=車両　※3/勢力の略称……連=連邦軍、ジ=ティターンズ（ジャミトフ）、シ=ティターンズ（シロッコ）、エ=エゥーゴ

両軍のキャラクター、開発、生産データを公開!

第2部が終了するまでに使用可能になるキャラクターの詳細なデータを公開！さらに開発時と生産時の両方の場合に便利なユニット総合データでは、技術レベル18までに獲得できる兵器を完全フォローしているぞ。それぞれのデータは連邦軍編（P213〜）とジオン軍編（P216〜）に分けて掲載してあるので、細かくチェックしてゲーム後半の戦いに役立ててほしい。

キャラクターデータ

キャラクターの能力値はもちろん、ゲーム画面では確認できない搭乗可能兵器や友好キャラ（隣接、あるいはスタックで士気+25）のデータもまとめて掲載。バッチリ参考にして少しでも有利な状況で戦っていこう。



ユニット総合データ

開発と生産データを組み合わせて表記したユニット総合データ。第2部になると所属した勢力によって入手可能、不可能な兵器が出てくる。それらに関しては"関連兵器条件"の覧でフォローしてあるので要確認。



コラム　第1部終了直前に大量開発！

第1部から第2部に移行するとき、第1部の終了時に開発中だった兵器はすべて第2部開始時に完成している。第1部終了直前に未開発の兵器に資金を投入し開発中の状態にすれば、一瞬で兵器の開発が終了するぞ。第2部開始時は兵器が不足気味なので、きっと助かるはずだ。



▲通常なら開発に数ターンを費やすところだが、この方法なら一瞬。



◀未開発の兵器に資金を投入！ 開発中の状態にしておくのだ。

■ユニットの生産回数と割引率

すべてのユニットには割引率が設定されている。これは同じユニットを何度も生産すると、その回数に応じて生産に必要な資金が割引かれるというものだ。割引タイプは"割引なし"を含め全部で16通り。右に掲載したのが、その関係を示した表だ。表題となっている"割引タイプ"はユニット総合データに対応しているので、そちらと併せて参照してほしい。ちなみに見方だが、割引タイプAの場合、50回目の生産時から3%の割引で生産できるということを表しているぞ。ゲーム後半になると割引率の高い兵器が続々登場し始める。細かくチェックして効率よく兵器を生産していこう。



▲安価で使い勝手が良く、さらに割引率の良い兵器が最良！ 総合データを隅々までチェックだ。

割引タイプA

生産回数	割引率
50	3%
100	6%
200	12%

割引タイプB

生産回数	割引率
25	3%
50	6%
100	12%

割引タイプC

生産回数	割引率
5	5%
10	10%
20	15%

割引タイプD

生産回数	割引率
3	5%
6	10%
12	15%

割引タイプE

生産回数	割引率
50	10%
100	15%
150	20%

割引タイプF

生産回数	割引率
30	10%
60	15%
120	20%

割引タイプG

生産回数	割引率
20	10%
40	15%
80	20%

割引タイプH

生産回数	割引率
15	10%
30	15%
60	20%

割引タイプI

生産回数	割引率
10	10%
20	15%
40	20%

割引タイプJ

生産回数	割引率
15	20%
30	30%
60	35%

割引タイプK

生産回数	割引率
10	20%
20	30%
40	35%

割引タイプL

生産回数	割引率
5	20%
10	30%
20	35%

割引タイプM

生産回数	割引率
10	40%
30	45%
90	50%

割引タイプN

生産回数	割引率
5	40%
15	45%
45	50%

割引タイプO

生産回数	割引率
3	40%
9	45%
27	50%

表の見方一覧

次のページから掲載していくキャラクターデータ、ユニット総合データの見方をまとめて解説。データの内容は地球連邦軍、ジオン公国軍とも同じ。ここで見方をチェックしておけば、あとで困る心配はないだろう。また欄外には表中の略称についての注釈も記載してあるので、そちらも必ず確認しておいてほしい。

キャラクターデータ

フル❶ーム	階❷級	❸NT	❹魅 指 耐 格 射 反	❺魅 指 耐 格 射 反	❻艦 飛 車 MA MS	❼	友好❽キャラ	ワン❾ポイント

❶：キャラクターの正式名称。第2部で所属が変わる可能性のあるキャラはカッコ内に略称で表記。テ=ティターンズ、エ=エゥーゴ。

❷〜❸：階級は配属可能になったときの階級。NTはニュータイプに覚醒するための条件ランク。

❹：配属可能になったときのランクに対応した能力値を表記。最初からランクがE以上のキャラもいる。

❺：ランクアップごとに加算されていく能力値（※1）。数値によってキャラクターがパワーアップ。

❻：配属できる兵器の種類。キャラクターに適性がないと、配属できない兵器があるのだ（※2）。

❼：イベントによって死亡することがあるかどうかを表記してある。

❽：友好関係にあるキャラクターを表記してある。そのキャラと隣接するかスタックで士気+25。

❾：キャラクターの扱い方に関するワンポイントアドバイス。所属が変わった際、友好キャラが変わる場合はここで解説。

ユニット総合データ

兵 ❶ 名	❷	❸	❹	❺	❻	❼	開発条❽／備考	❾	❿	⓫	⓬	⓭	⓮	⓯	⓰	⓱	⓲	⓳	⓴	㉑

❶：開発が終了したときの正式名称を表記。開発終了時、ユニットは自軍の最終防衛エリアに登場。

❷〜❸：ここでは開発に必要な予算と、完成するまでにかかるターン数を表記してある。

❹〜❼：開発プランが提案される条件の1つで、要求される技術レベルを表記してある。

❽：プラン提案に関わるそのほかの条件。カッコ内の表記はその兵器が生産できる勢力の略称（※3）。

❾〜⓮：設定されている性能値。"耐久"が高ければ、それだけ敵の攻撃に長く耐えられる。

⓯〜⓰：セはセンサーで索敵能力をA〜Eの4段階（Aが最高）で表記。機数は1部隊の機体数。

⓱〜⓴：割引は割引タイプでA〜Oの全15タイプある。詳細については上を参照してほしい。

㉑：オススメ度。利用価値や開発の優先度の高いユニットにA〜Eまでの5段階で表記してある。

はみ出し座談会　今回の記事では10ターン目でキリマンジャロを落としているけど、もう1〜2ターンは短くなるような気がするな。V作戦が終わったあとはもうコレ以上一手も縮まらないってくらいの進行になってますけどね。だからV作戦が展開している間に、可能な限り手早く地上を片付けて、ベルファストとルナ2攻略に備えると。ジャブロー自体は、第2次ブリティッシュ作戦のあとなら1ターンで落ちるから。やっぱ潜入作戦よりも、降下作戦の方が早い。A：もう一つのは？ 攻略作戦だっけ？ B：あれはもう、100%不可能だ

地球連邦軍キャラクターデータ

第２部が終了するまでに登場する60人のキャラクターデータを公開。ティターンズやエゥーゴが結成されるなど、第２部ではキャラの入れ替わりがある。基本の所属勢力は把握しておこう。

ティターンズとエゥーゴのどちらを連邦軍に吸収するか？　この選択により、第２部で使用できるキャラは大きく変わってくる。データ中の〝フルネーム〟の覧には、そのキャラが所属する可能性のある勢力が記入してあるぞ。しっかり確認しておくこと。未記入のキャラは連邦軍を貫く人物だ。これらのキャラを重点的に育てておけば、損をすることはないだろう。



◀シロー、コウ、ユウなどは連邦軍を貫いてくれる。

コラム　所属が変わると友好キャラも変化！

ごく少数だが所属が変わることで友好キャラが変わるキャラもいる。それらの人物たちに関しては〝ワンポイント〟の覧でフォローしてあるぞ。士気を高めておけば戦いは有利に展開するはずだ。



◀新加入のキャラは能力値が上昇している。

フルネーム	階級	NT	初期能力値						ランクアップボーナス						配属可能兵器					イベント死	友好キャラ	ワンポイント
			魅	指	耐	格	射	反	魅	指	耐	格	射	反	艦	飛	車	MA	MS			
アポリー（エ）	中尉	－	10	7	10	10	10	11	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	クワトロ、ロベルト	リック・ディアスに配属すると数値以上の活躍をしてくれるのは気のせい？
アムロ・レイ（エ）	少尉	D	4	7	7	8	10	10	1	1	1	2	2	2	×	○	○	○	○	×	カイ、ハヤト	エゥーゴ所属：Mk－Ⅱに配属し、クワトロ(百式)、カミーユ(Z)と組もう
アルファ・A・ベイト（テ）	中尉	－	5	7	5	6	7	7	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	モンシア、アデル	ティターンズになると強くなった気が！　モンシア、アデルとスタックだ
ウッディ・マルデン	大尉	－	9	6	4	2	3	2	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	○	マチルダ	能力的にはそこそこ。艦船に配属できるのはウレシイところだが……
エイパー・シナプス	大佐	－	10	11	4	3	10	6	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	コーウェン、バニング	やはりアルビオンに配属するのがベスト。能力以上に活躍してくれるはず！
エマ・シーン（テ、エ）	少尉	－	4	5	6	8	8	7	2	2	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ジェリド、カクリコン	エゥーゴ所属：ヘンケン、カミーユ。育てた分、着実に強くなってくれる
エルラン	中将	－	4	7	8	2	3	2	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ゴップ、ワイアット	守備部隊を率いる艦隊の艦長程度が望ましい。前線には出さないように！
カイ・シデン（エ）	軍曹	－	4	6	4	6	6	8	1	1	1	1	2	1	×	○	○	×	○	×	アムロ、ハヤト	バランスは良いが秀でたものがない。活躍の度合いもそこそことなる
カクリコン・カクーラー（テ）	少尉	－	3	6	7	9	8	7	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ジェリド、エマ	能力値はまったく問題ない。友好キャラとスタックしてさらに強化だ
カミーユ・ビダン（エ）	少尉	D	8	5	6	10	13	14	2	1	2	2	2	2	×	○	○	○	○	×	ファ、エマ	最終的には格闘16、射撃19になる。主力部隊の一員として戦わせよう
カレン・ジョシュア	曹長	－	6	6	10	7	5	5	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	シロー、サンダース	MSに配属して戦わせるのがベスト。ガンキャノンあたりが妥当
グリーン・ワイアット	中将	－	2	1	4	0	2	1	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ゴップ、エルラン	階級は高いのに能力値が低い最悪パターンのキャラ。後方に下げてしまえ
クリスチーナ・マッケンジー	少尉	－	6	2	5	6	6	5	1	1	1	1	2	2	×	○	○	○	○	×	アムロ、コウ	射撃能力、反応（回避率に影響）が高くなる。第２部でも頼りになる
クワトロ・バジーナ（エ）	大尉	C	15	16	12	18	16	16	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	アムロ、カミーユ	最終的に格闘20、射撃18まで上昇。百式に配属すればまさに無敵状態に！
コウ・ウラキ	少尉	－	5	2	9	6	6	7	1	1	1	2	2	2	×	○	○	○	○	×	バニング、キース	第２部で使用可能になったら、最前線に送ってバリバリ鍛え上げろ
ゴップ	大将	－	2	1	9	0	1	0	0	0	1	0	0	0	○	○	○	×	×	×	エルラン、ワイアット	最悪パターンのナンバー１。配属する必要はないので放っておいてOK
サウス・バニング	大尉	－	8	10	6	12	12	10	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	コウ、キース	主戦力となるキャラクター。MSが完成したら真っ先に配属すること
サマナ・フュリス	曹長	－	3	3	3	4	6	3	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	ユウ、フィリップ	能力値のバランスは良好だが、いかんせん全体的に低すぎるのが惜しい
ジェリド・メサ（テ）	少尉	－	5	5	12	10	9	10	2	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	カクリコン、ライラ	格闘も射撃もバツグン。MSとMAどちらに乗せても活躍してくれる
シロー・アマダ	少尉	－	5	3	12	5	7	4	2	2	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	カレン、サンダース	MAに配属できるのはウレシイ。〝消息不明〟になっても第２部では登場！
ジダン・ニッカード	大尉	－	5	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	×	×	シロー、サンダース	序盤はミデア輸送機。中盤以降はGファイターなどに乗せて戦わせよう
ジャマイカン・ダニンガン（テ）	中将	－	1	6	5	3	4	2	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ジャミトフ、バスク	能力値は低めだが戦艦に配属できるのが強み。大事に育てたいところ
ジャミトフ・ハイマン（テ）	大佐	－	11	11	7	2	6	4	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	バスク、ジャマイカン	活躍させれば指揮と射撃の値が上がる。かなり頼れる人材となるぞ
ジョン・コーウェン	少将	－	11	13	8	6	9	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	レビル、シナプス	ティアンムに並ぶ能力の持ち主。第２部ではバーミンガムに配属しよう
スレッガー・ロウ（エ）	中尉	－	9	7	8	6	12	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	ミライ、セイラ	主戦力となるキャラクター。死亡させないように注意したいところ
セイラ・マス（エ）	軍曹	A	9	7	6	3	5	5	1	1	1	1	2	2	×	○	○	○	○	×	アムロ、リュウ	エゥーゴ所属：クワトロ、アムロ。MAに配属して戦わせるのが良さそう
チャック・キース	少尉	－	2	0	3	2	4	3	1	1	1	1	2	1	×	○	○	×	○	×	コウ、バニング	能力値的にはそこそこ。でもバニング、コウとスタックして戦えば……！
チャップ・アデル（テ）	少尉	－	4	6	4	3	9	4	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	モンシア、ベイト	射撃の値が高くなる。序盤から活躍させ、どんどん育てていこう
テリー・サンダースＪｒ	軍曹	－	4	4	12	9	7	6	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	シロー、カレン	格闘の値が上がってくるので、MSに配属して戦わせるのがベスト
ティアンム	中将	－	11	13	9	6	11	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	レビル、コーウェン	任せて安心の頼りになる人物。バーミンガムに配属すればさらに強くなる！
ハヤト・コバヤシ（エ）	伍長	－	3	5	7	8	6	6	2	2	1	1	1	1	○	○	○	×	○	×	リュウ、カイ	エゥーゴ所属：クワトロ、カイ。艦船にも配属可能なので便利に扱おう
バスク・オム（テ）	少佐	－	2	12	11	7	8	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ジャミトフ、ジャマイカン	魅力は低いが、そのほかの能力はどれも高め。地道に育てていきたい
パオロ・カシアス	中佐	－	9	12	5	2	9	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	○	ワッケイン、ブライト	「V作戦」発動による最初の犠牲者。セリフが楽しいので生かすのも◎！
パプテマス・シロッコ（連、テ）	中尉	C	12	12	12	13	12	13	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	マウアー、ライラ	ティターンズ所属：マウアー、レコア。バランスが良く、扱いやすいのだ
ファ・ユイリィ（エ）	曹長	S	4	0	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	×	○	○	×	○	×	カミーユ、アポリー	能力値は低め。ニュータイプになるまではガマンして育てよう
フィリップ・フューズ	少尉	－	5	4	7	5	7	6	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	ユウ、サマナ	戦闘機、MSとも乗りこなしてくれる。便利に使っていこう
フォウ・ムラサメ（連、テ）	曹長	C	10	4	2	11	15	15	1	1	0	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ロザミア	耐久力が上がらない！　撃破されると復帰が非常に遅いので要注意だ
フラウ・ボウ	一般	－	5	0	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	×	○	○	×	○	×	アムロ、ハヤト	戦闘能力が不足気味。どうしても配属したいならミデア輸送機などに！
ブライト・ノア（エ）	中尉	－	3	10	9	5	6	5	2	2	1	1	2	1	○	○	○	×	×	×	ミライ、リュウ	エゥーゴ所属：ヘンケン、クワトロ。数多く搭載できる母艦などに配属だ
ブラン・ブルターク（テ）	大尉	－	6	10	10	11	9	10	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ロザミア	バランスが良く、しかもどの値も高め。期待以上の活躍をしてくれるはずだ
ブレックス・フォーラ（エ）	大佐	－	12	10	9	4	5	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ヘンケン	戦闘能力が低めなのが残念なところ。活躍の度合いもそこそこだ
プロト・ゼロ（テ）	少尉	C	9	2	2	16	12	13	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	001号（レイラ）	分裂によってティターンズに行ってしまう。育てるのは危険かも!?
ヘンケン・ベッケナー（エ）	少佐	－	9	12	10	5	9	7	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ブレックス	マゼランKやサラミスKなどが完成したら、そちらに配属し直すのが◎！
ベルナルド・モンシア（テ）	中尉	－	3	5	8	7	8	7	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	ベイト、アデル	格闘、射撃の両方の値が高め。MSパイロットとしての資質は十分だ
マウアー・ファラオ（テ）	曹長	－	5	5	5	8	9	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ブラン、ヤザン	能力値のバランスは良好。しっかり育てれば決して損はしないキャラだ
マスター・P・レイヤー	中尉	－	9	9	7	8	8	9	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	マイク	能力値はどれも高いので、ほかのキャラよりも先にMSに配属したい。
マクシミリアン・バーガー	少尉	－	7	2	2	3	4	2	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	レイヤー	能力値以上の活躍を見せてくれる。ぜひ前線に送り込んでみよう
マチルダ・アジャン	中尉	－	10	7	2	1	4	3	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	○	ウッディ	艦船に配属できるのがウレシイところ。死亡させたくないが……
ミライ・ヤシマ	少尉	S	9	5	5	1	7	5	1	2	1	1	1	2	○	○	○	×	×	×	ブライト、スレッガー	意外にも射撃の値が高い。思い切ってマゼランに配属してみるのも！
ヤザン・ゲーブル（テ）	少尉	－	3	6	13	15	12	7	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	シロッコ、ブラン	ティターンズ所属：シロッコ、レコア。敵に回すと厄介な存在になる
ユウ・カジマ	少尉	－	6	8	6	7	13	9	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	フィリップ、サマナ	射撃の値が高く、またMAに配属できるのも魅力。上手に使っていこう
ライラ・ミラ・ライラ（テ）	少尉	－	3	8	7	9	8	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	ジェリド	ぜひMSに配属したいキャラ。陸戦型ガンダムなどがオススメかも
リード	中尉	－	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ワッケイン	能力値が低いため、攻撃時の成果も低め。扱いに少々困るところだ
リュウ・ホセイ	曹長	－	5	5	11	7	5	3	2	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	ブライト、アムロ	格闘戦が得意のようだが、無理にWBを解散、配属可能にしなくても……。
レオン・リーフェイ	少尉	－	3	5	2	8	4	12	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	レイヤー	全体的に物足りない気もするが、反応の高さは◎。回避能力にも優れている
レコア・ロンド（エ、テ）	少尉	－	4	5	8	5	7	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	クワトロ、カミーユ	ティターンズ所属：シロッコ、ヤザン。気がつくといなくなっていることも
レビル	大将	S	14	17	10	6	10	7	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	ティアンム、コーウェン	配属した部隊が全滅するとゲームオーバー。ただ、この数値は魅力的だ
ロザミア・バダム（テ）	曹長	B	10	5	9	13	11	14	1	1	0	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ブラン、フォウ	フォウと同様、撃破されることだけ注意！　無理は禁物なのだ
ロベルト（エ）	中尉	－	7	10	9	10	10	10	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	クワトロ、アポリー	やはりリック・ディアスに配属か!?　能力値的にはアポリーとほぼ同じ
ワッケイン	少佐	－	7	10	9	3	9	6	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	パオロ、ブライト	初期設定ではサラミスだが、機会があればマゼランに配属し直したい人物

はみ出し座談会

と思う。V作戦のイベントを、最後までみないとならないから。マッドアングラー隊設立イベントから、実際に攻略作戦が発動するまでかなりの時間がかかるから。Ａ：グフが大活躍ってのは意外だったね。Ｂ：ドムは絶対間に合わないから仕方ないでしょうね。このターン数なら、結構戦えるよ、グフでも。ベルファウストあたりで始めてプロトガンダムに遭遇するくらいだし。ただ、全エリア完全制覇はならなかったなぁ。まだ交戦中のエリアをいくつか残したまま、ジャブローを落としてしまっているし。Ａ：それは仕方

地球連邦軍ユニット総合データ

各技術レベルが18になるまでに開発＆生産可能になる102種類のユニットを公開。第２部では兵器の世代交代の波が押し寄せるが、基本的にガンダム系のＭＳを作っていけば間違いはないだろう。

■Gアーマーを使ったテクニック① 将軍でスタック

連邦軍でプレイしていると、ＭＳに配属できる人材が少なくて困る場面が多々あるはず。そんなときの打開策を伝授だ。まずガンダムとGファイターを生産し、〝合体〟コマンドでGアーマーにする。次にそこへティアンムやワッケインといった艦長たちを配属する。あとは〝変形〟コマンドでGアーマーをガンダムＭＡモードにすればＯＫ。こうすれば艦長たちをガンダムのパイロットとして活用できるぞ。Gファイターが完成したら試してみよう！



▲Gアーマーに配属したら〝変形〟コマンドでＭＡモードに！　ルナ２にいる艦長たちは射撃の能力値が高いので戦力になるぞ。


▲レビル、ティアンム、コーウェンのオヤジ軍団で突撃だ。ただしゲームオーバーだけは注意！



◀ジャミトフ、バスク、ジャマイカンの腹黒い3連星というのもアリ。

■Gアーマーを使ったテクニック② エースに着せる

Gアーマーが撃破されても中のガンダムは無傷。これを利用し、全ガンダムをGアーマーにしておくのだ。ＦＡガンダムやＦＡアレックスだとアーマーだけの補充は無理。でもGファイターなら生産可能だぞ。いざ実行！


▼ガンダムにパイロットを配属し、Gファイターと合体させる。

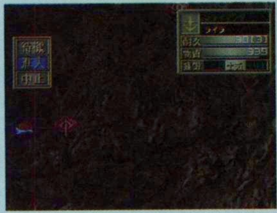

▲うっかりミスでのヤラレも帳消し！　ガンダムで戦線復帰だ。

■敵大部隊を封じ込める秘策！

敵の大部隊がエリアに駐屯していて、すぐにでも攻めてきそう！　そんなピンチを乗り切るための戦略を紹介だ。まず行動設定フェイズの５ターンを生き残れるだけの部隊を隣接した２つの敵エリアへ同時に送る。２つのエリアで５ターン生き残り、次の行動設定フェイズで、交戦中になっている隣のエリアに進入。もう一方のエリアでも、進入を使って交戦中の隣のエリアへ。これを繰り返せば、２つのエリアがずっと交戦中になるぞ。これで周辺エリアに守備部隊を配置しなくても良くなる！



◀2つのエリアに同時に侵入。なんとか5ターン生き延びる。


▶次の行動設定フェイズで隣のエリアに侵入するのだ。



▶ロシアやカナダを狙えば移動にも支障はない。

■変形可能ＭＳの運用方法

連邦軍の第２部にはアッシマー、ギャプランといったＭＡ形態に変形可能な兵器が登場する。これらの兵器は形態によって特徴が大きく変化するので、運用には注意が必要。基本的な特徴としてはＭＳ時なら格闘、制圧が可能。ＭＡ時では移動力アップ、使用武器が減少。その反面、遠距離からの砲撃が可能になる兵器もあるぞ。形態チェンジは〝移動〟前なら可能なので、戦況にあわせて変えていこう。


▲スタックする際は移動の妨げにならないように同タイプの兵器で。


▶ＭＡ時には制圧ができない。次のターンでＭＳにチェンジだ。

兵器名	予算	期間	基礎	ＭＳ	ＭＡ	敵性	開発条件／備考	限界	耐久	運動	移動	物資	消費	セ	機数	資金	資源	期間	割引	オ
ジム	3000	8	−	−	−	−	「陸戦ジム」または「ガンダム２号機」の開発	115	60	12	6	100	9	−	3	290	630	2	E	A
ジム寒冷地仕様	1500	4	3	6	−	−	「ジム」の開発	120	65	17	6	100	10	D	3	350	670	2	I	D
ジム・コマンド(地上戦仕様・G型)	2500	6	6	8	−	−	「ジム」の開発	125	85	20	6	100	12	−	3	430	850	2	F	C
ジム・コマンド(宇宙戦仕様・ＧＳ型)	2500	4	6	9	−	−	「ジム・コマンド（G型)」の開発	125	85	24	6	100	14	−	3	460	850	2	F	C
ジム改	3500	6	9	13	−	−	「ジ・ムコマンド（G型)」の開発	130	100	28	7	120	15	−	3	550	990	2	G	C
パワード・ジム	5000	8	12	16	−	−	「ジム改」の開発	150	160	38	7	150	25	−	3	1250	1900	3	J	C
ジム・カスタム	4000	6	12	15	−	−	「パワード・ジム」の開発	135	130	35	7	140	25	D	3	870	1250	2	H	C
ジムクゥエル	4000	6	12	15	−	−	「ジム・カスタム」の開発（ジ、シ）	135	130	35	7	140	18	D	3	870	1250	2	H	C
ジムⅡ［緑色・黒色］	5000	8	12	16	−	−	「ジム」の開発（連、エ、ジ、シ）	115	150	32	6	120	15	−	3	750	1400	2	G	B
ネモ	8000	10	15	18	−	−	「ジムⅡ」と「リック・ディアス」の開発（連、エ）	125	190	36	7	140	20	−	3	1400	2200	3	J	A
ジムライトアーマー	1500	4	3	6	−	−	「ジム」の開発	140	45	28	8	80	8	−	3	420	580	2	H	D
ジムスナイパーカスタム	3000	6	6	7	−	−	「ジム」の開発	135	75	15	6	120	14	D	3	460	950	2	H	B
ジムスナイパーⅡ	5000	8	9	11	−	−	「ジムスナイパーカスタム」の開発	150	95	32	7	120	16	D	3	850	1350	3	I	B
ジムキャノン	1500	6	3	5	−	−	「ジム」と「ガンキャノン」の開発	115	70	10	5	140	12	D	3	310	720	2	F	C
アクアジム	2000	6	3	5	3	−	「ジム」の開発	120	70	14	7	150	15	−	3	350	720	2	H	D
水中型ガンダム	3500	8	6	8	6	−	「アクアジム」と「プロトガンダム」の開発	190	200	32	8	160	20	D	3	1700	2800	3	K	D
ガンタンク	2500	4	−	−	−	−	「コアファイター」の開発	170	170	6	5	180	25	C	1	1500	3250	3	K	A
量産型ガンタンク	3000	6	3	4	−	−	「ガンタンク」の開発	125	70	5	5	180	20	D	3	350	720	2	H	D
ガンタンクⅡ	1500	6	6	6	3	−	「ガンタンク」の開発	115	45	4	5	180	15	−	3	200	500	2	G	D
ガンキャノン（武装A）	3000	6	−	−	−	−	「ガンタンク」の開発	180	200	16	6	200	20	C	1	2000	3800	3	L	A
ガンキャノン（武装B）	1000	1	−	−	−	−	「ガンキャノン」の開発	180	200	16	5	200	30	C	1	2000	3800	3	−	C
ガンキャノン重装型	3000	6	3	7	−	−	「ガンキャノン」の開発	160	220	10	6	200	20	C	1	1800	4100	3	L	D
ガンキャノンⅡ	4000	8	6	9	−	−	「ガンキャノン重装型」の開発	175	240	20	7	200	26	C	1	2400	4500	3	L	C
ガンキャノン量産型	5000	6	9	10	−	−	「ガンキャノン重装型」の開発	130	120	18	6	200	16	D	3	550	1200	2	H	C
プロトタイプガンダム	3500	6	−	−	−	−	「ガンキャノン」の開発	185	250	35	7	160	20	D	1	4800	5850	3	M	A
ガンダム（武装A）	3500	6	−	−	−	−	「プロトタイプガンダム」の開発。「ＲＸ回収計画」の実行（連、エ）	190	260	36	7	160	20	D	1	4900	6000	3	M	A
ガンダム（武装B）	1000	1	−	−	−	−	「ガンダム」の開発（連、エ）	190	260	36	6	160	30	D	1	4900	6000	3	−	A
G－3ガンダム	5000	6	9	9	3	−	「プロトタイプガンダム」の開発。マグネットコーティング技術	220	250	42	8	160	22	D	1	5000	5850	3	M	B

はみ出し座談会

ないでしょう。ま、達成できたというだけで大手柄でしょう。そのまま第２部というのは厳しそうだけど（笑）。B：資金が20万近く増えるんで、序盤はやりたい放題できるけどね。A：今回の連邦24ターンクリア＆ジオン軍34ターンクリアは、メーカーさんからの挑戦状という意味合いが強かったんだけど、達成できて良かった。電撃攻略班の面子が保てたということで。この本が出る頃には、読者の中でも、達成できた人はもういると思うけど。D：こっからまだまだ縮まるんでしょうね。A：すでに連邦はその後23ターン

兵器名	予算	期間	基礎	MS	MA	敵性	開発条件／#備考	限界	耐久	運動	移動	物資	消費	セ	機数	資金	資源	期間	割引	オ
ガンダム（ティターンズ仕様）	6000	8	9	12	3	－	「プロトタイプガンダム」の開発（ジ）	200	270	32	7	160	25	D	1	5000	6300	3	M	B
ガンダムＮＴ１"アレックス"	6000	8	12	12	3	－	「Ｇ－３ガンダム」の開発	200	280	52	7	170	24	C	1	5800	6500	3	N	A
ガンダムＮＴ１・ＦＡ	4000	6	12	12	3	－	「アレックス」と「ＦＡガンダム」の開発。クリスを徴兵しない	150	330	26	6	190	26	C	1	7600	10500	4	N	C
フルアーマー(ＦＡ)ガンダム	5000	8	9	12	－	－	「プロトタイプガンダム」か「ガンダム」の開発	160	290	24	6	190	30	D	1	6700	9000	4	N	B
ヘビーガンダム	5000	8	9	13	－	－	「ＦＡガンダム」の開発	180	320	34	7	180	28	D	1	5600	7000	3	N	B
バストライナー	5000	6	12	13	6	－	「ＦＡガンダム」の開発	120	290	10	5	190	45	C	1	6700	9000	4	－	C
先行量産型ジム（武装Ａ）	2000	4	－	－	－	－	「陸戦型ガンダム」の開発	135	90	15	6	170	20	－	3	640	1100	3	J	C
先行量産型ジム（武装Ｂ）	500	1	－	－	－	－	「陸戦型ジム」の開発	135	90	15	5	170	30	－	3	640	1100	3	－	C
先行量産型ガンダム（武装Ａ）	2500	4	－	－	－	－	「プロトタイプガンダム」の開発	150	120	20	7	220	25	D	3	1000	1750	4	K	B
先行量産型ガンダム（武装Ｂ）	500	1	－	－	－	－	「陸戦型ガンダム」の開発	150	120	20	6	220	37	D	3	1000	1750	4	－	B
先行量産型ガンダム（武装Ｃ）	1000	1	－	－	－	－	「陸戦型ガンダム（武装Ｂ）」の開発	150	120	20	5	220	45	D	3	1000	1750	4	－	B
ガンダムＥｚ－８	3000	4	3	8	－	－	「陸戦型ガンダム」の開発、アプサラスを調査（連、エ）	175	180	30	7	190	20	C	1	2000	3400	3	L	C
ガンダム・ピクシー	5000	6	9	10	－	－	「プロトタイプガンダム」と「陸戦型ガンダム」の開発（連、エ）	220	160	48	9	120	10	C	1	2700	3000	3	L	C
ブルーディスティニー１号機	4000	6	6	8	－	5	「陸戦型ジム」と「陸戦型ガンダム」の開発、ＥＸＡＭの研究（連、ジ、シ）	185	180	38	8	200	30	－	1	2200	3200	3	L	C
ブルーディスティニー２号機	4000	6	6	9	－	6	「ブルーディスティニー１号機」の開発、ＥＸＡＭの研究（連、ジ、シ）	190	190	40	8	200	35	D	1	2300	3500	3	L	B
ブルーディスティニー３号機	4000	6	6	9	－	6	「ブルーディスティニー２号機」の開発。ＥＸＡＭの研究（連、ジ、シ）	190	200	42	8	200	35	D	1	2400	3500	3	L	C
ガンダム試作１号機・ゼフィランサス	6000	9	14	6	－	－	「プロトタイプガンダム」の開発。「ガンダム開発計画」を実行（連、ジ、エ）	240	280	58	9	180	25	D	1	4900	2500	3	N	A
ガンダム試作１号機・フルバーニアン	5000	9	14	6	－	－	「ゼフィランサス」の開発。「ガンダム開発計画」を実行（連、ジ、エ）	245	280	64	10	200	28	D	1	5000	5200	3	N	A
ガンダム試作２号機・サイサリス	8000	8	12	14	6	－	「プロトタイプガンダム」の開発。「ガンダム開発計画」を実行（連、ジ、エ）	230	380	50	8	260	65	C	1	9500	9000	4	N	B
ガンダム試作３号機・ステイメン	5000	8	12	14	12	－	「プロトタイプガンダム」の開発。「ガンダム開発計画」を実行（連、ジ、エ）	250	180	64	9	150	24	D	1	3850	3450	3	N	D
ガンダム試作３号機・デンドロビウム	10000	8	12	14	14	－	「ステイメン」の開発。「ガンダム開発計画」を実行（連、ジ、エ）	200	650	40	12	400	70	B	1	14500	16500	5	O	A
ガンダム試作４号機・ガーベラ	8000	8	12	15	12	12	「フルバーニアン」の開発。軍需産業との友好度90以上（連、エ）	240	320	62	11	240	36	C	1	5500	6000	3	N	B
ガーベラ・テトラ	6000	8	12	14	9	11	「サイサリス」の開発。敵軍需産業との友好度90以上（ジ）	235	300	60	10	220	34	D	1	5200	5600	3	N	B
ガンダムＭｋ－Ⅱ（武装Ａ）[白色・黒色]	10000	10	15	16			「プロトタイプガンダム」の開発。「ティターンズ潜入作戦」の実行（連、ジ、シ）	180	420	42	8	240	30	D	1	6300	9500	3	N	A
ガンダムＭｋ－Ⅱ（武装Ｂ）	1000	1	－	－	－	－	「ガンダムＭｋ－Ⅱ」の開発	180	420	42	7	240	45	D	1	6300	9500	3	－	A
リック・ディアス	5000	8	15	17	－	14	「サイサリス」か「リック・ドム」の開発で技術条件「－１」(両方なら－２)、「ガンダリウムγ」の入手（連、エ）	170	380	45	7	220	25	－	1	3000	5200	3	L	A
リック・ディアス（クワトロ専用機）	5000	1	15	17	－	－	「リック・ディアス」の開発、「クワトロ」の生存（連、エ）	150	400	54	8	220	25	D	1	3200	5600	3	－	A
百式	12000	10	15	18	－	－	「リック・ディアス」の開発、「Ｚ計画」の実行（連、エ）	230	360	60	8	200	25	D	1	7000	9000	3	N	A
サイコガンダム	15000	12	15	18	18	15	「プロトタイプガンダム」か「ジオング」の開発、「ムラサメ研究所設立」の実行（連、ジ、シ）	170	750	34	6	400	80	D	1	10000	17000	4	O	C
アッシマー	5000	8	12	16	16	13	（連、ジ、シ）	165	400	40	7	220	30	D	1	3000	6500	3	K	C
ギャプラン	8000	8	15	17	17	14	「アッシマー」の開発で技術条件「－１」、「オーガスタ研究所設立」の実行（連、ジ、シ）	220	350	68	8	250	40	D	1	4000	6000	3	O	B
バウンドドッグ	12000	10	15	18	18	15	「ギャプラン」の開発で技術条件「－１」、「オーガスタ研究所設立」の実行（連、ジ、シ）	185	580	50	7	350	60	D	1	8500	13000	4	N	B
メッサーラ	12000	10	15	17	17	－	「シロッコ」を配下にする（連、シ）	170	480	48	7	250	40	D	1	5000	8000	3	O	A
ガブスレイ	6000	8	15	18	18	－	「メッサーラ」の開発、「シロッコ」を配下にする（連、ジ、シ）	180	600	46	7	300	50	D	1	7000	13500	4	N	A
ハイザック（武装Ａ）[緑色・紫色]	5000	8	12	16	－	13	「ザク改」か「アクトザク」の開発で技術条件「－１」(両方なら－２)(連、ジ、シ)	120	130	32	7	160	20	－	3	680	1150	2	H	C
ハイザック（武装Ｂ）	1000	1	12	16	－	－	「ハイザック」の開発	120	130	32	7	160	30	－	3	680	1150	2	－	C
ハイザック・カスタム[緑色・紫色]	6000	8	15	17	－	14	「ハイザック」の開発（連、ジ、シ）	140	160	36	7	180	26	D	3	1000	1500	3	I	C
マラサイ	8000	10	18	19	－	16	「ハイザック」の開発、「ガンダリウムγ」の入手（連、ジ、シ）	130	200	40	7	200	28	－	3	1500	2350	3	J	B
先行量産型ボール	1500	4	3	3	4	－	「ガンタンク」か「ジム」の開発で技術条件「－１」（両方なら－２）	120	25	12	5	80	8	－	3	230	400	2	F	A
ボール	1000	4	3	3	6	－	「先行試作型ボール」の開発	110	20	10	5	70	6	－	3	140	280	1	E	A
61式戦車	500	2	－	－	－	－	－	105	8	5	6	65	5	－	5	30	120	1	A	E
ホバートラック	500	2	2	3	－	－	－	120	12	8	6	120	6	B	3	50	150	1	B	D
ビッグトレー	2500	6	4	－	－	－	－	165	600	5	6	750	60	A	1	2500	10000	4	D	C
コアファイター	1000	2	3	4	－	－	（連、エ）	180	35	28	7	80	8	C	1	350	450	1	J	A
コアブースター	1500	4	5	5	5	－	「コアファイター」の開発	200	80	32	8	120	18	C	1	1200	1150	2	K	C
Ｇファイター	3000	6	7	7	7	－	「ガンダム」の開発（連、エ）	190	120	24	7	160	26	C	1	1500	1600	2	L	C
Ｇディフェンサー	8000	8	18	18	15	－	「ガンダムＭｋ－Ⅱ」の開発（連、エ）	200	160	36	9	160	20	C	1	2400	2250	3	M	B
ファンファン	500	2	－	－	－	－	－	110	3	6	6	50	3	－	5	15	70	1	A	E
トリアーエズ	500	2	－	－	－	－	－	105	4	8	5	60	4	D	5	25	80	1	A	E
ＴＩＮコッド	500	2	－	－	－	－	－	115	8	12	6	70	5	D	5	40	120	1	A	E
セイバーフィッシュ	1000	2	1	－	－	－	－	130	12	15	6	80	6	D	5	60	80	1	A	D
フライマンタ	1000	2	－	－	－	－	－	120	10	10	5	130	26	D	3	100	270	1	A	E
デプロック	1500	2	1	－	－	－	－	130	14	8	5	180	35	D	3	160	340	1	B	C
ドン・エスカルゴ	1000	2	2	－	－	－	－	125	15	9	5	160	28	C	3	120	360	1	B	C
デッシュ	1000	2	3	－	－	－	－	115	10	14	6	80	6	B	3	80	165	1	B	D
パブリク	1500	2	7	－	－	－	－	125	35	8	6	220	40	－	3	180	360	1	B	D
ミデア	1000	4	－	－	－	－	－	100	150	5	5	650	15	C	1	600	1350	2	C	E
ミデア改	2500	4	8	－	－	－	「ミデア」の開発	100	200	12	6	720	20	C	1	900	1800	2	C	D
コロンブス	500	4	－	－	－	－	－	100	160	0	6	650	0	－	1	350	1450	2	C	E
コロンブス改	1500	4	11	－	－	－	「コロンブス」開発	100	220	4	6	760	0	－	1	500	2000	2	C	E
サラミス	1500	6	1	－	－	－	－	150	300	8	7	460	25	C	1	1000	3400	3	C	E
サラミスＫ（後期生産型）	2000	6	1	－	－	－	「サラミス」の開発。「ビンソン計画の発動」	150	300	8	7	480	25	C	1	1250	3400	3	C	C
サラミス改	3000	8	13	－	－	－	「サラミスＫ（後期生産型）」の開発	165	400	12	7	520	32	C	1	2000	5500	3	C	C
マゼラン	2000	6	1	－	－	－	－	160	400	10	8	500	30	B	1	1350	4500	4	C	E
マゼランＫ（後期生産型）	2500	6	1	－	－	－	「マゼラン」の開発。「ビンソン計画の発動」	160	400	10	8	520	30	B	1	1800	4500	4	C	C
マゼラン改	4000	8	15	－	－	－	「マゼランＫ（後期生産型）」の開発	175	500	14	8	580	38	B	1	2600	6800	4	C	C
ペガサス	5000	10	8	－	－	－	「Ｖ作戦の発動」	180	500	12	9	600	45	A	1	4200	9000	5	D	A
ホワイトベース	5000	6	9	－	－	－	「ペガサス」の開発。「ＲＸ回収計画の実行」（連邦、エ）	190	550	16	9	600	50	A	1	4600	9900	5	D	A
グレイファントム	6000	8	12	－	－	－	「ペガサス」の開発	195	600	18	9	700	50	A	1	5000	10500	5	D	A
アルビオン	8000	12	15	－	－	－	「グレイファントム」の開発	200	700	20	9	780	60	A	1	6000	12500	5	D	A
バーミンガム	8000	10	18	－	－	－	（連、ジ、シ）	180	850	14	8	900	50	A	1	4200	11500	4	D	A
Ｕ型潜水艦	1500	6	1	－	－	－	－	130	240	6	8	560	30	C	1	1200	2500	2	C	B
Ｍ型潜水艦	3000	8	4	－	－	－	「Ｕ型潜水艦」の開発	170	350	10	7	780	45	B	1	2500	5200	3	D	D
ＨＬＶ	500	4	－	－	－	－	－	100	150	0	6	300	0	－	1	350	600	1	B	E

はみ出し座談会

も達成しているしね。Ｂ：うむ。Ａ：てな感じで、こんなところかな。ではもし次回も座談会があるとすれば、何をやろう。Ｄ：げ、最後じゃなかったの？　Ａ：一応、最後のつもりだけど念のため。Ｂ：もういいっすよ、終わらせましょう。Ｄ：はい、長きに渡って続いてきた『ジオンの系譜』座談会も、今回で最後となりました。Ｂ：座談会は終わりますが、電撃プレイステーションは今後も続きます。Ａ：当たりまえだ（笑）。Ｂ：それでは皆さん、さよーならー。Ｂ：さよーならー。Ａ：次号あっても知らんぞ。

ジオン公国軍キャラクターデータ

第１部では無敵を誇った人材も、第２部に入ると見る影もなくなるジオン軍。とくに完全勝利するとＮＴ勢は全員ネオ・ジオンに行き、アクシズ出現時には黒い三連星やジョニー・ライデンまでも寝返ってしまうのだ。何があっても裏切らないデラーズやガトー、カリウスといった、『ガンダム0083』の面々が頼りとなってくるぞ。

■ハマーンとその一行について

ハマーンやマシュマー、ラカンといったアクシズの面々は、30ターン目以降に仲間に加わってくれるが、初期の敵勢力のうちどちらかを倒すといなくなってしまう。その後アクシズ出現では敵になってしまうので、あまり当てにしないように。ただ、登場するのが非常に遅いので、普通にプレイしていればあまり活躍することはできないだろう。できれば使わないほうがいいかも……。

フルネーム	階級	NT	初期能力値						ランクアップボーナス						配属可能兵器					イベント死	友好キャラ	ワンポイント
			魅	指	耐	格	射	反	魅	指	耐	格	射	反	艦	飛	車	MA	MS			
アイナ・サハリン	一般	−	7	1	2	2	7	6	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	ギニアス、ノリス	登場が遅く、育てるのが大変。好きな人なら頑張って育てよう
アカハナ	少尉	−	1	7	5	4	2	9	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	シャア、ブーン	パッとしないが、反応は高く、それなりに使える
アコース	曹長	−	1	3	4	5	7	4	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	ラル、ハモン	悪くはないが、よくもない。ランバ・ラルに同行させよう
アナベル・ガトー	中尉	−	9	11	11	14	13	12	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	ギレン、ケリィ	使いやすさとセリフの渋さは１、２位を争う。主力として使おう
アポリー	少尉	−	6	4	7	7	7	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	シャア、ロベルト	中途半端な感じはあるが、悪くはない
ヴッシュ・ドナヒュー	少尉	−	7	9	5	4	12	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	ラル	射撃能力が高いので、長距離支援用ＭＳに乗せよう
エギーユ・デラーズ	大佐	−	12	15	10	7	11	6	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	○	×	ギレン、ハスラー	戦艦にのればかなり強い。ちゃっかりＭＳにも乗れたりする
オルテガ	少尉	−	2	5	16	13	9	6	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	ガイア、マッシュ	黒い三連星のひとり。死亡の可能性があるので注意
ガイア	中尉	−	9	12	13	13	10	11	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	オルテガ、マッシュ	黒い三連星のひとり。これまた死亡の可能性アリ
ガデム	大尉	−	6	7	3	8	3	2	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	○	○	シャア、ラル	老兵の意地を見せたいところだが……。やはりザクＩに乗せたい
ガブリエル・ガルシア	曹長	−	2	0	3	2	4	3	1	1	1	1	2	1	×	○	○	×	○	○	シュタイナー、バーニィ	サイクロプス隊のひとり。地味ながら良い働きをする
カリウス	軍曹	−	3	5	7	6	7	3	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	ガトー	ガトーの部下。ガトーの側におけば友好キャラ効果で活躍できる
ガルマ・ザビ	大佐	−	10	7	5	7	9	8	2	2	1	1	1	1	○	○	○	○	○	○	シャア、キシリア	さすがに能力値は高い。殺さないでおけば役に立つが……
キシリア・ザビ	少将	−	12	12	8	3	8	7	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	×	×	マ・クベ、トワニング	前線に出してもいいが、くれぐれも落とされないように
ギニアス・サハリン	大佐	−	11	9	0	2	6	4	1	1	0	1	1	1	○	○	○	○	○	○	アイナ、ノリス	中途半端でパッとしない。妹（アイナ）のほうが育てがいがあるかも!?
キャラ・スーン	中尉	−	9	6	13	12	7	12	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ハマーン、マシュマー	優秀なＭＳ乗り。ハマーンとともに登場し、ともに去る
強化人間001（レイラ）	少尉	B	6	5	3	4	9	7	2	1	1	1	1	2	×	○	○	○	○	×	ゼロ	ゼロに継いで役に立つ。ＮＴ専用機に乗せたい
強化人間002	少尉	A	0	10	3	4	4	4	0	1	1	1	2	2	×	○	○	○	○	×	003、004	イベントで登場。001（レイラ）とゼロとの引き換えなのが痛い
強化人間003	曹長	A	0	7	4	4	4	4	0	1	2	2	1	1	×	○	○	○	○	×	002、004	002、004と同時に登場
強化人間004	曹長	A	0	5	5	4	4	3	0	1	1	2	2	1	×	○	○	○	○	×	002、003	002、003と同時に登場。３人スタックならかなり強いが……
ギレン・ザビ	大将	−	17	14	11	5	11	7	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	デラーズ、ガトー	強いが、やられるとゲームオーバーなので前線に出さないように
ククルス・ドアン	曹長	−	9	5	9	13	2	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	なし	格闘能力が高いので、地上戦ではなかなか役に立つ
クスコ・アル	中尉	C	7	2	5	11	10	12	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	シャア、シャリア・ブル	１回クリアしないと登場しない。登場すれば役に立つが…
クラウレ・ハモン	一般	−	11	9	4	5	9	7	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	○	ラル、クランプ	能力はそこそこ。ギャロップに乗せ、ラルに随伴させたい
クランプ	少尉	−	9	11	7	9	6	6	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	○	○	ラル、ハモン	意外に（!?）使える。ランバ・ラル隊だが、ひとり立ちさせてもいい
グレミー・トト	少尉	S	8	6	6	4	5	6	2	2	1	1	2	2	○	○	○	○	○	×	ハマーン、ラカン	ハマーンより少し遅れて登場。あまり使う機会はないかも
ケリィ・レズナー	少尉	−	5	5	10	8	7	9	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ギレン、ガトー	ガトーの旧友だけあってさすがに能力値は高い
コズン・グラハム	曹長	−	3	4	6	7	6	4	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	ラル、アコース	ラルの部下なので、側に置いておきたい。影に隠れがちだが
コンスコン	少将	−	8	12	10	6	7	4	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	○	ドズル	なかなか能力は高い。宇宙に駐留させておこう
シーマ・ガラハウ	少佐	−	9	11	8	11	10	12	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	なし	癖はあるが強い。友好キャラがいないのが難だが、シーマらしい!?
ジーン	伍長	−	2	1	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	デニム、スレンダー	あまりに地味過ぎてザクに乗せたまま忘れ去られることも
シムス	少尉	−	2	4	2	0	2	3	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	シャリア・ブル	ＭＳのパイロットとしては期待しないほうがいい
シャア・アズナブル	少佐	C	14	14	11	17	15	15	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	ララァ、ハマーン	イベントで長期間留守にするので使いにくい。いる間はコキ使おう
シャリア・ブル	大尉	B	14	12	9	10	15	14	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	シャア、クスコ	フラナガン機関を設立すると登場。登場は遅いが、即戦力
シュタイナー・ハーディー	中尉	−	6	12	8	10	9	9	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	ミーシャ、ガルシア	まさに燻し銀。育てればかなりイケてる
ジョニー・ライデン	大尉	−	9	8	8	11	12	14	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	キシリア、シン・マツナガ	別名、真紅の稲妻。安定した強さを発揮する
シン・マツナガ	中尉	−	8	11	10	12	10	10	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	ジョニー、ドズル	別名、白狼。能力は高いが、過信は禁物だ
スレンダー	伍長	−	1	1	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	デニム、ジーン	能力は平均を下回る。ちょっと活躍は期待できない
デザート・ロンメル	少佐	−	6	10	12	6	4	8	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	○	×	ビッター、ラカン	地上戦の要ともいうべきキャラ。かなり頼りになってくれる
デニム	軍曹	−	3	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	ジーン、スレンダー	能力は平均以下。人材豊富なジオンでは活躍の場はない
デミトリー	曹長	−	1	2	4	3	5	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	トクワン	能力は平均的。原作通りＭＡに乗せてあげよう
トクワン	少尉	−	7	4	6	6	8	10	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	デミトリー	原作ではビグロのパイロット。能力的には、平均的
ドズル・ザビ	中将	−	14	14	17	12	6	4	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	ガルマ	格闘能力が異常に高い。やはりソロモンを守らせたい
ドライゼ	少佐	−	6	5	5	2	3	2	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ブーン、ビッター	能力的にはかなり低い部類に入る。使いにくい
ドレン	中尉	−	9	8	6	4	7	3	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	○	シャア	シャアの部下。能力は低くはないが、平均を上回るものでもない
トワニング	大佐	−	4	8	3	3	4	3	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	キシリア	全体的に能力が低い。活躍はさせないように
ニムバス・シュターゼン	中尉	−	5	2	9	13	4	8	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	ギニアス、シュタイナー	格闘能力が高いので、接近戦用ＭＳに乗せたい
ノイエン・ビッター	少将	−	11	12	11	7	9	6	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	○	×	ガトー、ドライゼ	全体的に能力が高い。ガトーと組んで地上で戦わせたい
ノリス・パッカード	中佐	−	9	10	11	10	10	8	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	○	○	アイナ、ギニアス	能力が高いので育てがいはある
バロム	中佐	−	10	8	6	4	5	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	キシリア	魅力が高いので、戦艦を任せよう
バーナード・ワイズマン	伍長	−	5	4	3	4	5	4	1	1	2	2	2	2	○	○	○	○	○	×	シャア	鬼神の如き強さだが、すぐに敵にまわってしまう
ハマーン・カーン	大佐	−	17	13	11	16	16	17	1	2	1	1	1	1	×	○	○	×	○	○	シュタイナー、ガルシア	登場は90ターン以降。本当の活躍は第２部（生き残れば）で
ビリィ・グラードル	中尉	−	6	8	7	3	7	5	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	ガトー	能力は平均的。戦艦を任せるにはやや心もとないか
フラナガン・ブーン	大尉	−	5	8	9	7	5	4	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	○	シャア、アカハナ	やはりグラブロに乗せたいが……
マ・クベ	中佐	−	3	13	7	12	4	6	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	キシリア	格闘能力が高いので、ＭＳに乗っても結構役に立つ
マシュマー・セロ	大尉	−	11	7	14	11	9	10	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	×	ハマーン、キャラ	ハマーンと同時に登場。優れたＭＳ乗りだが、すぐにいなくなる
マッシュ	少尉	−	6	7	10	11	13	12	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	オルテガ、ガイア	黒い三連星のひとり。死亡の可能性があるので注意
マリオン・ウェルチ	中位	B	7	0	7	4	7	12	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ララァ、シャリア・ブル	イフリート改と引き替え。どっちをとるかは自由だ
ミハイル・カミンスキー	少尉	−	3	4	10	7	7	6	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	○	シュタイナー、ガルシア	通称ミーシャ。サイクロプス隊は、地味だが全員役に立つ
ユーリー・ハスラー	少将	−	12	13	8	6	10	7	1	1	1	1	1	1	○	○	○	×	×	×	デラーズ	アクシズの戦艦乗り。強いが、ハマーンと同時にいなくなる
ラカン・ダカラン	少佐	−	8	12	14	14	11	10	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○	○	×	ハマーン、グレミー	グレミーと同時に登場。使うなら地上で戦わせたいが……
ララァ・スン	少尉	D	11	6	10	8	15	15	1	1	1	1	2	2	×	○	○	○	○	×	シャア、シャリア・ブル	登場は遅いが鬼のように強い。が、いつまでもいるとは限らない……
ランバ・ラル	中尉	−	13	15	12	15	11	10	1	1	1	1	1	1	○	○	○	○	○	○	アコース、コズン	死亡させなければ最後まで役に立ってくれる。専用機を与えよう
ロベルト	少尉	−	3	7	5	8	8	5	1	1	1	1	1	1	×	○	○	×	○	×	シャア、アポリー	中堅として役に立つが、完全勝利するといなくなる

ハゲとポマード

えージオン軍の感想としては、とにかく序盤はラクだけど、ターン数を重ねるごとに辛くなってくるなぁと。やっぱり早解きを目指していなくても、できるだけ手早く侵攻したほうが良かったですね。あと、第２部に入ると敵の兵器はガンガン強くなっていくのに、自分のほうはほとんど新兵器が開発できなくなるのはズルイ（涙）。ひたすらマップ兵器に頼った戦いになってしまいました。まぁ、敵のプランを奪えばいいんだけど、その辺も運が関わってくるからなぁ……。
（偽デラーズ）

ジオン公国軍ユニット総合データ

ジオン公国軍で開発・生産できる兵器の中から、今回は各技術レベル18までに開発できる兵器を紹介していくぞ。長期的な開発と生産計画の役に立てよう。

連邦軍に比べ、ジオン軍の第1部はとにかくユニットの数が多い。提案されるすべてのプランを開発していったのでは、あっという間に資金が底をついてしまうのだ。資金は常に不足するのがジオン軍なので、必要のないユニットは最初から開発をしないように。MSは大切に扱い、量よりも質で勝負だ。しかし、第2部に入ると途端に新しく開発できる兵器が減り、ティターンズやアクシズに対して兵器の質においてかなり不利になる。そうなると、今度はゲルググMあたりを大量生産して、物量作戦で戦っていこう。ビグ・ザムなどのマップ兵器もうまく使う必要があるぞ。



▲第1部は質で勝負。序盤のザクJ型はまさに無敵。

▶第2部はマップ兵器&物量作戦で展開していこう。

■量産化計画はゲルググで!!

ゲルググ、ギャンのプロトタイプが開発されると、それぞれの量産化計画が特別プランとして提案される。量産型だけでなく、高機動型などのバリエーションの開発もできるようになるので非常に重要なプランだが、実行できるのはゲルググかギャンのどちらか1つだけ。ギャンも魅力的だが、第2部のことも考えると、ここはゲルググを選択することを強くオススメする。ゲルググ系のバリエーションはとにかく安定した強さを発揮するので、第2部が有利になるのだ。



▲実行せずに第2部にいくと、バリエーション機が開発できなくなるので注意。

兵器名	予算	期間	基礎	MS	MA	敵性	開発条件／#備考	限界	耐久	運動	移動	物資	消費	セ	機数	資金	資源	期間	割引	オ
BD2号機（NS専用）	4000	6	6	9	—	—	BD2号機&ニムバスの生存と、EXAM計画実行	160	210	45	8	200	35	1	1	2600	4000	3	—	D
ガーベラテトラ	6000	8	12	14	9	11	サイサリスの開発	235	300	60	10	220	34	1	1	5200	5600	3	N	B
ガーベラテトラ改	8000	8	12	15	12	12	ガーベラテトラの開発	245	340	65	11	240	26	2	1	5800	6300	4	M	B
ザク（武装A）	1500	6	—	1	—	—	なし	120	30	8	6	80	6	0	3	150	360	2	E	E
ザク（武装B）	500	1	—	—	—	—	ザクⅠの開発	120	30	8	5	80	10	0	3	—	—	—	—	E
ザク（RR専用）	500	1	—	1	—	—	ザクⅠの開発と、ランバ・ラルの生存	100	68	22	6	80	10	1	1	570	1000	2	—	E
ザク（BS専用）	500	1	—	1	—	—	ザクⅠの開発と、黒い三連星の生存	100	62	26	6	80	10	1	1	580	950	2	—	E
ザクⅡ初期型（武装A）	2000	6	—	1	—	—	ザクⅠの開発	120	48	10	6	100	8	0	3	220	520	2	F	E
ザクⅡ初期型（武装B）	500	1	—	—	—	—	ザクⅡ初期型の開発	120	48	10	5	100	12	0	3	—	—	—	—	E
ザクⅡ初期型（武装C）	10000	1	—	—	—	—	ザクⅡ初期型（武装B）の開発と、サイサリスの開発	120	48	10	5	100	30	0	3	—	—	—	—	E
ザクⅡ初期型（CA専用）	500	1	—	1	—	—	ザクⅡ初期型の開発と、シャアの生存	100	75	30	7	100	12	1	1	680	1100	2	—	E
ザクⅡ（武装A）	2000	4	—	1	—	—	ザクⅡ初期型の開発	120	42	16	6	100	8	0	3	240	470	2	G	A
ザクⅡ（武装B）	500	1	—	1	—	—	ザクⅡの開発	120	42	16	5	100	12	0	3	—	—	—	—	A
ザクⅡ（武装C）	1000	1	8	1	—	—	ザクⅡの開発と、ビグロの開発	120	42	16	4	100	24	0	3	—	—	—	—	D
ザクⅡ（SM専用）	500	1	—	1	—	—	ザクⅡの開発と、シン・マツナガの生存	100	82	26	6	100	12	1	1	700	1200	2	—	C
ザクⅡ（JR専用）	500	1	—	1	—	—	ザクⅡの開発と、ジョニー・ライデンの生存	100	70	34	6	100	12	1	1	720	1050	2	—	C
ザクⅡ陸戦型（武装A）	2000	4	—	1	—	—	ザクⅡの開発	120	45	12	6	100	8	0	3	260	500	2	—	A
ザクⅡ陸戦型（武装B）	500	1	—	—	—	—	ザクⅡ陸戦型の開発	120	45	12	5	100	12	0	3	—	—	—	—	A
ザクⅡ陸戦型（武装C）	1000	2	—	1	—	—	ザクⅡ陸戦型と、マゼラアタックの開発	120	45	12	4	100	18	0	3	—	—	—	—	B
ザクⅡ指揮官用（武装A）	1500	2	—	1	—	—	ザクⅡの開発	170	90	30	7	120	10	1	1	900	1350	2	K	B
ザクⅡ指揮官用（武装B）	500	1	—	—	—	—	ザクⅡ指揮官用の開発	170	90	30	6	120	15	1	1	—	—	—	—	B
ザクⅡ指揮官用(CA専用)	500	1	—	1	—	—	ザクⅡ指揮官用の開発とシャアの生存	150	90	40	8	120	15	1	1	1100	1350	2	—	A
ザクⅡ指揮官用(DZ専用)	500	1	—	1	—	—	ザクⅡ指揮官用の開発とドズルの生存	150	100	25	6	120	15	1	1	950	1480	2	—	E
ザクⅡ指揮官用(GZ専用)	500	1	—	1	—	—	ザクⅡ指揮官用の開発とガルマの生存	150	95	35	7	120	15	1	1	1050	1420	2	—	E
ザクⅡ後期製造型	2500	4	6	6	—	—	ザクⅡの開発	125	65	22	6	100	12	0	3	380	670	2	G	C
ザク改	3000	6	9	9	—	—	ザクⅡF型の開発と、総合整備化計画実行	130	85	28	7	120	16	0	3	500	850	2	H	C
ハイザック（武装A）	5000	8	12	16	—	—	ザク改かアクトザクの開発で必要レベルー1	120	130	32	7	160	20	0	3	680	1150	2	H	C
ハイザック（武装B）	1000	1	12	16	—	—	ハイザックの開発	120	130	32	7	200	28	0	3	—	—	—	—	D
ハイザック・カスタム	6000	8	15	17	—	—	ハイザックの開発	140	160	36	7	180	26	0	3	1000	1500	3	I	C
ザク・デザートタイプ	1500	4	—	2	—	—	ザクⅡ陸戦型の開発	125	60	10	6	120	14	0	3	270	630	2	G	C
ザク・キャノン	1500	4	—	2	—	—	ザクⅡ陸戦型の開発	125	54	8	5	140	16	0	3	240	570	2	G	C
ザク・マリンタイプ	1500	4	—	2	—	—	ザクⅡの開発	125	40	12	6	100	8	0	3	220	450	2	G	C
ザク強行偵察型	1000	4	3	3	—	—	ザクⅡ初期型の開発	150	32	24	7	80	10	2	3	350	370	2	H	C
ザクタンク	500	2	3	3	3	—	ザクキャノンとマゼラアタックの開発	110	20	5	5	80	8	0	3	100	270	1	E	D
高機動型ザク(武装A)	2000	6	3	4	3	—	ザクⅡ指揮官用の開発	185	68	32	8	130	16	0	3	580	870	2	I	C
高機動型ザク(武装B)	500	1	—	—	—	—	高機動型ザクの開発	185	68	32	7	130	24	0	3	—	—	—	—	D
高機動型ザク(SM専用)	1000	1	3	4	3	—	高機動型ザクの開発とシン・マツナガの生存	160	105	42	8	130	24	1	1	980	1530	2	—	C
高機動型ザク改良型(武装A)	2000	4	3	5	3	—	高機動型ザクⅡの開発	190	70	35	8	135	16	0	3	620	900	2	I	B
高機動型ザク改良型(武装B)	500	1	—	—	—	—	高機動型ザクⅡ改良型の開発	190	70	35	7	135	24	0	3	—	—	—	—	C
高機動型ザク改良型(BS専用)	1000	1	3	5	3	—	高機動型ザクⅡ改良型の開発と黒い三連星の生存	160	100	46	8	135	24	1	1	1000	1450	2	—	C
高機動型ザク後期型(武装A)	2500	4	6	6	3	—	高機動型ザクⅡ改良型の開発	210	82	40	9	150	20	0	3	860	1000	2	J	B
高機動型ザク後期型(武装B)	500	1	—	—	—	—	高機動型ザクⅡ後期型の開発	210	82	40	8	150	30	0	3	—	—	—	—	B
高機動型ザク後期型(JR専用)	1000	1	6	6	3	—	高機動型ザクⅡ後期型の開発とジョニー・ライデンの生存	170	110	48	9	150	30	1	1	1300	1600	2	—	B
宇宙用高機動型試験ザク	1500	4	—	—	—	—	ドムの開発	170	150	34	8	130	18	1	1	920	1450	2	J	A
ザイコミュ試験用ザク	2500	4	9	8	3	—	高機動型ザクⅡ後期型の開発で必要レベル-1	175	140	42	8	170	24	2	1	950	1350	2	J	C
サイコミュ高機動試験用ザク	3500	6	9	9	6	—	サイコミュ試験用ザクの開発	190	170	54	9	220	36	3	1	1200	1600	3	K	C
グフ（先行量産型）	2500	6	3	5	—	—	ザクⅡ陸戦型（武装B）の開発で必要レベル-1	125	70	15	6	120	14	0	3	350	720	2	G	C
グフ（武装A）	2500	6	3	5	—	—	（グフ先行量産型）の開発	130	75	18	6	120	16	0	3	390	760	2	G	B
グフ（武装B）	1000	1	—	—	—	—	グフの開発	150	75	14	6	120	20	0	3	—	—	—	—	D
グフ（MQ専用）	1000	1	3	5	—	—	グフ（武装B）の開発と、マ・クベの生存	140	125	26	6	120	20	1	1	920	1800	2	—	C
グフ改良型	2000	4	3	6	—	—	グフの開発	180	130	26	6	150	20	0	1	1150	1900	3	J	C
グフ重装型	2000	4	3	5	—	—	グフの開発	120	120	10	5	160	12	0	3	490	1150	2	H	D
グフ飛行試験型	3000	4	3	5	3	—	グフの開発	140	58	32	8	140	24	0	3	530	750	2	H	B

ハゲと ポマード

ジオン軍をプレイしていて、ザクの大事さを知りました。TVアニメではザコキャラだったのに。でも、連邦にガンダムが配備されると、確かにザコ……（涙）。あとギャンが量産されなかったのもわかりました。第2部に行ってから何度「ゲルググにすればよかったなぁ〜」と思ったことか。いくら接近戦が強いとはいえ、戦闘はまず射撃戦から……というわけで、だいたいやられてしまいます。それと、ジオン軍はキャラが少ない（特に女性）第2部では悲しい思いをしました……何だかシムスが好きになった（悲）。（偽ギレン）

兵器名	予算	期間	基礎	MS	MA	敵性	開発条件／#備考	限界	耐久	運動	移動	物資	消費	セ	機数	資金	資源	期間	割引	オ
イフリート	3000	6	6	7	—	—	グフ重装型の開発で必要レベル-1	190	180	34	7	180	25	1	1	1500	2500	3	K	B
イフリート改	3500	8	6	9	—	—	イフリートの開発とEXAM計画の実行	200	190	40	8	220	35	1	1	2300	3600	3	K	B
ドム	3000	8	6	8	—	—	グフ飛行型の開発で必要レベル-1	125	100	20	7	140	18	0	3	500	990	2	G	A
ドム（BS専用）	1000	1	6	8	—	—	ドムの開発と黒い三連星の生存	150	150	38	7	140	22	1	1	1180	2160	2	—	A
ドム（RR専用）	1000	1	6	8	—	—	ドムの開発とランバ・ラルの生存	150	160	34	7	140	22	1	1	1200	2500	2	—	A
ドム・トローペン	2500	6	6	9	—	—	ドムの開発	130	110	23	7	140	20	0	3	500	1050	3	G	A
ドワッジ	3500	6	9	11	—	—	ドムかペズンドワッジの開発	135	125	26	7	140	20	0	3	620	1200	3	H	B
ドワッジ改	4000	6	9	14	—	—	ドワッジの開発	180	240	32	8	180	32	0	1	2000	3350	4	K	B
リック・ドム	2500	4	—	—	—	—	高機動試験型ザクの開発	125	100	22	7	140	18	0	3	500	990	2	G	A
リック・ドムⅡ	3000	6	6	9	3	—	リックドムの開発と総合整備化計画の実行	130	125	28	7	150	22	0	3	630	1200	2	H	B
ペズン・ドワッジ	5000	8	9	10	6	—	ドムの開発とペズン計画の実行	150	150	20	7	240	45	1	3	1050	1800	4	J	B
アクトザク	4000	6	9	10	11	—	ペズン計画の実行。ザク高機動型の開発で必要レベル－1	160	90	35	8	160	20	1	3	880	1100	4	J	C
ギガン	1500	6	9	11	6	—	ペズン計画の実行。ザクタンクの開発で必要レベル－1	125	50	15	6	140	12	2	3	300	450	3	G	D
ガッシャ	2500	6	9	11	6	—	ペズン計画の実行。ズゴックの開発で必要レベル－1	140	130	18	7	200	28	1	3	740	1550	4	I	D
ゲルググ（初期型）	5000	8	9	12	—	—	高機動型ザクⅡ最終型の開発で必要レベル－1	185	180	32	7	150	25	1	1	1550	2500	3	K	A
ゲルググ（CA専用）	1000	1	9	12	—	—	ゲルググの開発とシャアの生存	150	190	42	8	150	25	1	1	1750	2700	3	—	A
ゲルググ（AG専用）	1000	1	9	12	—	—	ゲルググの開発とガトーの生存	150	200	40	7	150	25	1	1	1780	2800	3	—	A
ゲルググ（RR専用）	1000	1	9	12	—	—	ゲルググの開発とランバ・ラルの生存	150	210	38	7	150	25	1	1	1820	2950	3	—	A
ゲルググ（量産型）	3000	6	9	11	—	—	ゲルググ量産化計画の実行	130	135	30	7	150	22	0	3	680	1300	2	K	A
高機動型ゲルググ	3000	6	9	12	6	—	ゲルググ量産型の開発	200	170	38	8	160	28	1	1	1600	2400	3	G	A
高機動型ゲルググ(JR専用)	1000	1	9	12	6	—	ゲルググ量産型の開発とジョニー・ライデンの生存	160	180	48	8	160	28	1	1	1780	2550	3	—	A
高機動型ゲルググ(SM専用)	1000	1	9	12	6	—	ゲルググ量産型の開発とシン・マツナガの生存	160	200	42	8	160	28	1	1	1820	2850	3	—	A
高機動型ゲルググ(BS専用)	1000	1	9	12	6	—	ゲルググ量産型の開発と黒い三連星の生存	160	190	45	8	160	28	1	1	1800	2700	3	—	A
ゲルググキャノン	3000	6	9	12	—	—	ゲルググ量産型の開発	190	200	26	6	200	28	2	1	1650	2800	3	K	B
ゲルググM	5000	6	12	13	—	—	ゲルググ量産型と高機動型ゲルググの開発	135	145	34	8	150	24	0	3	750	1400	3	G	A
ゲルググM指揮官用	3500	2	12	13	—	—	ゲルググMの開発	200	200	36	8	150	28	1	1	1750	2800	3	L	B
ゲルググM（SG専用）	1000	1	12	13	—	—	ゲルググMの開発とシーマの生存	160	210	46	8	150	28	1	1	1950	2950	3	—	A
ゲルググＪ	5000	6	12	14	—	—	ゲルググ量産型とゲルググキャノンの開発	140	150	30	7	200	32	1	1	920	1800	3	H	B
リゲルグ	6000	8	15	16	9	—	高機動型ゲルググの開発	230	170	62	10	240	45	1	1	3000	3250	4	N	B
ギャン	5000	8	9	12	—	—	イフリートかマ・クベ専用グフの開発で必要レベル－1	185	190	30	7	150	22	1	1	1600	2700	3	K	B
ギャン（CA専用）	1000	1	9	12	—	—	ギャンの開発とシャアの生存	150	200	40	7	150	22	1	1	1800	2800	3	—	B
ギャン（AG専用）	1000	1	9	12	—	—	ギャンの開発とガトーの生存	150	210	38	7	150	22	1	1	1820	2950	3	—	B
ギャン（RR専用）	1000	1	9	12	—	—	ギャンの開発とランバ・ラルシャアの生存	150	220	36	7	150	22	1	1	1850	3100	3	—	B
ギャン（量産型）	3000	6	9	11	—	—	ギャン量産化計画の実行	130	145	28	7	150	18	0	3	700	1400	2	G	B
高機動型ギャン	5000	6	10	12	6	—	ギャン量産型の開発	220	180	42	9	180	28	1	1	2000	2500	3	M	B
高機動型ギャン(JR専用)	1000	1	10	12	6	—	ギャン量産型の開発とジョニー・ライデンの生存	180	190	52	9	180	28	1	1	2200	2700	3	—	B
高機動型ギャン(SM専用)	1000	1	10	12	6	—	ギャン量産型の開発とシン・マツナガの生存	180	210	46	9	180	28	1	1	2250	2950	3	—	B
高機動型ギャン(BS専用)	1000	1	10	12	6	—	ギャン量産型の開発と黒い三連星の生存	180	200	49	9	180	28	1	1	2230	2800	3	—	B
ギャンキャノン	3500	6	12	12	—	—	ギャン量産型の開発	140	160	26	6	170	24	1	1	820	1850	3	H	B
ザメル	3000	6	12	12	9	—	ライノサラスの開発で必要レベル－1	170	320	16	8	280	40	3	1	2250	4500	3	L	C
ガルバルディα	6000	8	12	15	3	—	ペズン計画の実行。ギャンかグルググの開発で必要レベル－1	150	160	34	8	170	30	1	3	1200	1950	4	H	B
ガルバルディβ	8000	8	12	15	3	12	ガルバルディαの開発	170	180	38	8	190	36	1	3	1950	2550	4	L	C
ケンプファー	5000	6	12	14	3	—	高機動型ゲルググ（またはギャン）の開発で必要レベル－1	220	250	48	9	240	46	2	1	2200	3500	3	L	A
ジオング	6000	8	12	13	12	—	サイコミュ試験用高機動型ザクの開発	180	320	60	9	300	42	2	1	4500	6000	3	M	A
ジオング（完成型）	8000	8	12	14	12	—	ジオングの開発	190	460	45	8	350	56	2	1	5800	8500	4	N	B
ノイエ・ジール	12000	10	15	12	16	—	ジオングかビグザムの開発で必要レベル－1	220	590	45	11	380	60	3	1	10000	13500	4	N	B
ゴッグ	3000	6	3	3	3	—	ザクマリンタイプの開発で必要レベル-1	115	90	8	6	200	28	0	3	380	900	2	G	A
ハイゴッグ	3500	6	6	11	6	—	ゴッグの開発と総合整備化計画の実行	150	75	32	8	140	18	0	3	600	950	2	H	C
アッガイ	2500	4	3	5	3	—	ザクマリンタイプの開発で必要レベル-1	130	50	26	7	70	6	2	3	320	550	2	F	B
アッグガイ	3000	6	3	7	6	—	アッガイの開発と、ジャブロー攻略MS開発の実行	150	100	18	6	90	14	0	3	720	1450	3	I	C
ジュアッグ	3000	6	3	8	6	—	アッガイの開発と、ジャブロー攻略MS開発の実行	140	80	12	6	120	18	0	3	550	1200	3	I	C
アッグ	3000	6	3	9	6	—	アッガイの開発と、ジャブロー攻略MS開発の実行	135	70	10	6	80	10	0	3	400	900	3	I	C
ズゴック	3500	6	6	6	3	—	ゴッグの開発で必要レベル-1	130	85	20	7	150	18	0	3	620	850	3	G	B
ズゴック（指揮官用）	2500	2	6	7	3	—	ズゴックの開発	180	140	25	8	150	22	1	1	1200	2000	3	J	B
ズゴック（CA専用）	1000	1	6	7	3	—	ズゴックの開発とシャアの生存	160	150	35	8	150	22	1	1	1400	2150	3	—	B
ズゴックE	5000	8	6	12	6	—	ズゴックの開発と総合整備化計画の実行	140	120	26	8	160	25	0	3	900	1450	3	H	B
ゾゴック	3000	6	6	10	6	—	アッガイ、ズゴックの開発と、ジャブロー攻略MS開発の実行	145	140	15	6	140	24	0	3	880	2200	3	I	C
ゾック	3500	6	6	9	9	—	ゴッグの開発で必要レベル－1	170	300	16	9	300	42	3	1	1750	3500	3	K	D
アッザム	5000	8	3	—	4	—	なし	160	360	10	4	380	90	2	1	2500	6000	4	K	A
ザクレロ	2500	6	3	—	5	—	アッザムの開発で必要技術レベル－1	170	260	32	9	280	40	1	1	2000	4850	2	J	B
ビグロ	3000	6	6	—	6	—	ザクレロの開発	200	380	46	10	320	48	2	1	3800	7000	3	K	A
ヴァル・ヴァロ	6000	8	9	—	14	—	グラブロかアッザムの開発で必要レベル－1	185	450	38	10	380	60	2	1	5200	8200	4	M	A
グラブロ	3500	8	6	—	7	—	ビグロの開発で必要レベル-1	180	560	26	9	400	40	3	1	4000	9000	3	L	C
ビグ・ザム	6000	12	6	—	10	—	ビグロの開発で必要レベル-1	140	750	8	5	650	140	2	1	7500	16000	5	N	B
ブラウ・ブロ	5000	8	6	—	8	—	アッザムの開発で必要レベル-1	170	480	36	9	500	60	4	1	5500	8500	3	N	B
エルメス	5000	10	9	—	10	—	ブラウ・ブロの開発	190	420	48	9	450	55	4	1	6500	7500	4	O	A
アプサラス	3000	8	9	3	9	—	アプサラス計画の実行。アッザムの開発で必要レベル-1	130	300	12	5	360	30	4	1	2000	4000	3	J	D
アプサラスⅡ	5000	10	9	3	11	—	アプサラスとビグザムの開発。	130	300	12	5	350	75	4	1	5000	9000	4	K	A
アプサラスⅢ	8000	12	9	3	12	—	アプサラスⅡの開発。	150	300	16	6	420	90	4	1	7500	12000	5	L	A
ライノサラス	3000	8	9	6	11	—	アスタロス計画の実行。アプサラスかザクタンクの開発で必要レベル－1	160	240	28	8	300	70	3	1	2000	3500	3	K	C
マゼラアタック	1000	2	2	—	—	—	なし	115	12	6	6	90	8	0	5	60	150	1	A	B
マゼラアタック	—	—	—	—	—	—	なし	105	8	8	6	55	2	0	5	—	—	—	—	D
マゼラベース	—	—	—	—	—	—	なし	130	4	12	6	35	6	1	5	—	—	—	—	D
ギャロップ	1500	4	3	—	—	—	なし	180	360	8	8	500	40	3	1	1200	4500	3	C	C

メガネと ヒゲサンタ

連邦軍編の醍醐味はやはり「ガンダム」にあると思われるんだなぁ〜。量産できる、世代の異なる機体で部隊が組める、自由に人材を配属できる……。原作では叶わなかったこれらの夢がすべて実現しちゃうのは、やっぱファンとしてはウレシイところだろう。また自分の思い通りに編成した部隊が一体どのくらい強いのか試すときのドキドキ、ワクワク感は例えようのないほど！　それゆえ負けたときのショックは大きいんだけどねぇ〜。根本的に「強いモノびいき」なボクとしては、地球連邦軍が大好きなのさ！　（レビルの孫）

兵器名	予算	期間	基礎	MS	MA	敵性	開発条件／#備考	限界	耐久	運動	移動	物資	消費	セ	機数	資金	資源	期間	割引	オ
ダブデ	2000	6	4	−	−	−	なし	170	500	6	6	700	50	4	1	2000	9000	4	C	C
ドップ	1000	2	1	−	−	−	なし	180	10	15	6	80	6	1	5	50	135	1	A	A
ドップ（GZ専用）	500	1	−	−	−	−	ドップの開発とガルマの生存	180	35	28	7	120	8	2	1	70	360	1	−	D
ドダイ	1500	2	1	−	−	−	なし	130	12	10	5	160	26	1	3	120	300	1	A	A
ルッグン	1000	2	3	−	−	−	なし	115	10	14	6	80	6	3	3	80	165	1	B	B
ガトル	500	2	−	−	−	−	なし	120	10	12	6	70	5	1	5	40	135	1	A	E
ジッコ	1500	2	7	−	−	−	なし	125	35	8	6	220	40	0	3	180	360	1	B	C
ガウ	3000	6	5	−	−	−	なし	170	280	6	5	500	60	3	1	1600	3200	3	C	A
ファットアンクル	1500	4	3	−	−	−	なし	100	160	4	5	680	15	2	1	600	1450	2	C	B
パプア	500	4	−	−	−	−	なし	100	180	5	6	680	15	1	1	400	1600	2	C	E
ムサイ	1000	6	1	−	−	−	なし	150	270	7	7	400	20	2	1	1100	3000	3	C	E
コムサイ	−	−	−	−	−	−	なし	100	70	8	6	100	8	1	1	−	−	−	−	C
ファルメル	1500	4	2	−	−	−	ムサイの開発	160	320	9	7	420	22	2	1	1300	3400	3	C	C
ムサイ後期型	2000	6	7	−	−	−	ムサイ後期型の開発	165	360	11	7	460	28	2	1	1600	3800	3	C	A
ムサイ最終型	3500	8	11	−	−	−	なし	180	400	12	9	560	35	3	1	3500	7200	5	C	B
ザンジバル	5000	8	7	−	−	−	ザンジバルの開発	190	380	16	9	600	40	3	1	4200	8500	5	C	C
ザンジバル改良型	6000	10	14	−	−	−	ムサイの開発	170	290	10	8	400	24	3	1	1250	3000	3	C	E
チベ	2500	8	1	−	−	−	なし	160	420	10	7	580	40	3	1	1800	4800	4	C	C
ティベ	5000	10	13	−	−	−	チベの開発	175	540	16	7	620	45	3	1	2800	7200	4	D	E
グワジン	5000	8	6	−	−	−	なし	180	650	14	8	750	50	4	1	4500	12000	5	D	B
グワンザン	8000	10	17	−	−	−	グワジンの開発	200	800	18	8	820	60	4	1	5000	18000	5	D	C
ドロス	5000	12	8	−	−	−	なし	120	999	4	6	999	50	4	1	5000	18000	6	D	A
ユーコン	1500	6	2	−	−	−	キャリフォルニアの制圧	135	240	7	8	560	30	2	1	1200	2500	2	C	B
マッドアングラー	3000	8	5	−	−	−	ユーコンの開発とキャリフォルニアの制圧	175	350	11	7	780	45	3	1	2500	5200	3	D	E
HLV	500	4	−	−	−	−	なし	100	150	0	6	300	0	0	1	350	600	1	B	E

■第２部で量産したいユニット

第２部で生産する量産兵器は、ゲルググMだけでOKだ。とにかく地上・宇宙両方で高い性能を発揮してくれるうえ、生産性も高い。もっともコストパフォーマンスにすぐれた兵器といえよう。バリエーションとして指揮官機（MS14−Fs）もあるので、キャラはすべてこれに乗せよう。なお、ゲルググMのひと回り上の兵器がガルバルディβだが、これはちとコストがかかり過ぎる。



◀キャラは指揮官機に乗せる。シーマ専用機もある。



◀余裕があればガルバルディβを作ってもいい。



◀第２部では、地上・宇宙で大量生産だ。

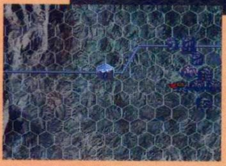
■マップ兵器を活用しよう

第２部でのジオン軍は、マップ兵器で一斉攻撃→ゲルググMなどの量産機で残った敵を潰して行くという戦い方が定石だ。このため、第１部の終了までにビグ・ザムとアプサラスⅡを大量に生産しておきたい。宇宙はビグ・ザム、地上はアプサラスⅡを主軸にして部隊を編成するのだ。ドップやガトルなどのオトリを前面に展開し、そのすぐ後ろにビグ・ザム（アプサラスⅡ）を並べて配置。敵がオトリに引っかかって寄ってきたところをマップ兵器で一斉射撃を行おう。このとき、オトリの味方ごと撃って、バスクのような気分を味わってみるのもいいぞ（笑）。ただし、一度撃つと大量に物資を消費するので注意。また、アプサラスⅡは通常武器がなく、攻撃されると反撃できない。集中攻撃を受けると結構簡単にやられるので注意しよう。



◀マップ兵器は、「砲撃」コマンドで行う。

◀巻き込みたくない味方は、後ろに下げよう。



◀結構避けられてしまう場合もあるのが難点。

■ガルマ専用ドップの意外な使い道!?

ジオン公国軍でもっとも意味のない兵器といわれたガルマ専用ドップ。たしかにガルマ専用ザクⅡFが初期配備されている状況では、開発する必要はないと思えた……。しかし、すべての兵器の中でもっとも安く生産できるうえ移動力もあるので、実はオトリとしてかなり役に立つことが判明。しかも広範囲の索敵能力を持っているので、先行して敵中突入→索敵→そのままオトリと、非常に使いがってがいいのだ。おまけに侵攻すれば確実に全滅するので、部隊数を圧迫することもないぞ。生産性も抜群なので、これはもうバカにできないかも!?　ただし、戦闘はからきしなので、間違ってもガルマを乗せないように!!



◀専用機だけどいくらでも作ることができる。



◀使い捨て感覚で索敵&オトリとして活用できるぞ。

■第２部開始時の部隊配置の秘密

第２部が始まると、第１部終了時に所有していた部隊＋αが自動的に所有エリアへと配置される。ただし、配置される場所はほぼランダム。運が悪いと水中用MSが宇宙に配置されている場合も……。しかし、このランダム配置には、実はちょっとした法則があったのだ。ランダム配置の対象となるのは「自軍の本拠地」と「通常エリア」だけ。つまり、「本拠地以外の重要エリア」に配置されている部隊は、第２部になっても場所は変わらないのだ（ただし、第２部開始時の自軍エリアのみ）。例えばジオン軍ならソロモンやオデッサ、連邦軍ならグラナダやマドラスへ、主力部隊を第１部終了直前に配置しておくといいだろう。



◀わざと全滅させず、第１部の終了を遅らせて部隊整理だ。



◀勝利条件によって第２部の所有エリアが変わるので注意。

ヒゲサンタ　メガネと

強いキャラが乏しかった連邦軍…。艦隊戦では使えるキャラがそこそこいたものの、後半戦での要となるMS乗りが少ないのが痛かった！　プレイ中によく思ったのが、某ＳＬＧにあった「敵キャラを捕虜にする」といったシステムが欲しかったってこと。捕らえる→貢ぐ→同志になれ…こんな人材捕獲システムがあったら自分だけのオリジナル軍ができて楽しかったのに。なーんて勝手なコトも思ったけれど、そんなコトしたらバランスもシナリオも無茶苦茶になってしまうしね。過去のＳＬＧじゃ一番好き好きです。（バスクの孫）


ブロッコリー
BROCCOLI
ESP
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
人気沸騰のTCG(トレーディングカードゲーム)、アクエリアンエイジがプレイステーションに登場！
アクエリアンエイジ
Tokyo Wars
●戦闘はプレイステーション用にオリジナルルールを採用。
3対3のRPG要素を取り入れテレビゲームとしての楽しさも追求。
●1人プレイ専用のシナリオモードではキャラクターボイスが入ったイベントを多数挿入。
プレイヤーがより感情移入できるようになっております。
●パーティモードは最大で5人までの同時プレイが可能、多人数でのプレイも楽しめます。
5月25日(木)発売予定 標準価格：¥6,800(税抜)
ブロッコリーホームページ…http://www.broccoli.co.jp/ アクエリアンエイジホームページ…http://www.aquarian-age.org/ GAMERS EXPRESSホームページ…http://www.gamex.ne.jp/

PlayStation



応募者全員にプレミアムトレカが当たる!!

予約キャンペーン実施中!! キャンペーン期間 3/24▶5/10 当日消印有効

電撃3誌+ブロッコリー/ESP合同 アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～
プレミアムトレカプレゼントキャンペーン～水瓶座（アクエリアス）より愛をこめて～

後藤圭二氏描き下ろしのプレミアムトレカ(SPカード)2枚が応募者全員に当たる!!

実施媒体

電撃G'sマガジン　電撃PlayStation　電撃PlayStation D

お申し込み要領

STEP 1 店頭でプレイステーション用ソフト「アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～」を予約する。

STEP 2 店頭に置いてある応募ハガキに予約店の予約証明印を捺印してもらう。

STEP 3 以下の雑誌に付いている応募券どれか1枚を応募ハガキに貼り必要事項を記入し、50円切手を貼ってポストへ投函する。
●応募券付き雑誌……電撃G'sマガジン(3/30発売号・4/30発売号)
電撃PS(3/24発売号・4/14発売号・4/28発売号)
電撃PS-D(4/21発売号)

応募者全員にプレミアムトレカ2枚をプレゼント!!

※さらに、「アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～」製品版には3枚のプレミアムトレカが同梱！
予約申込み～製品購入で5種類のプレミアムトレカが入手できる！
※当キャンペーンにてプレゼントするカード及び製品ソフトに同梱されるカードはTCGにおいて使用できるSPカードとなっております。

販売元：株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング 〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-10-8 ケイアイ新宿ビル5F
発売元：株式会社ブロッコリー/株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング


ブロッコリー
BROCCOLI
マルチ対戦型トレーディングカードゲーム
アクエリアンエイジ　エクスパンション第2弾
Frag Ship
Lion Heart
アクエリアンエイジ
獅子(レオ)の戦旗
より強力な
ブレイクカードの出現
続々登場するネームレベルキャラクター
フェイズ追加
などの強力な能力を持つ
キャラクターが新たな戦局を生み出す。
異星人艦隊「イレイザー」の猛攻に対し地球側の反撃が始まる。
2000年5月25日発売予定
アクエリアンエイジ　エクスパンション第1弾
アクエリアンエイジ
「双児宮の鏡」好評発売中
ブースターパック　カード12枚入り　価格●1パック400円（税別）　1ボックス（15袋入）6000円（税別）
マルチ対戦型トレーディングカードゲーム
アクエリアンエイジ
「覚醒の乙女たち」好評発売中
スターターボックス　カード50枚+ルールブック入　価格●1300円（税別）
ブースターパック　カード12枚入り　価格●1パック400円（税別）　1ボックス（15袋入）6000円（税別）
©BROCCOLI

アクエリアングランプリ2000

AquarianGrandPrix2000

開催日時　5月3日～4日

in東京ビッグサイト

2000年最大級！アクエリアンエイジの祭典が今始まる。
全国各地の予選大会を勝ち抜いて決勝大会に出場しよう！

※日程・内容・会場等は予告なく変更される場合がございます。
※参加条件・開催日時等の詳細は各開催店舗までお問い合わせ下さい。
※この大会では本製品版およびエクスパンション（拡張版）を使用します。
※β版は使用できません。ご了承下さい。
開催店舗は現在決定している店舗のみ掲載しております。
最新情報はホームページおよびその他媒体をご参考下さい。

お問い合せ先●アクエリアングランプリ事務局　03-5372-6210

東北・北陸ブロック

青森県・青森市
工藤模型　0177-73-5160
第1回　3月26日(日)　第2回　4月9日(日)
宮城県・仙台市
喜久屋書店漫画館　仙台店　022-716-2021
第1回　3月19日(日)　第2回　4月9日(日)
秋田県・本荘市
ゆにこん堂　0184-24-0609
第1回　3月26日(日)　第2回　4月16日(日)
福島県・郡山市
シーガル　郡山店　024-921-6450
第1回　4月16日(日)　第2回　4月23日(日)
石川県・金沢市
フューチャー・ビー金沢　076-222-9260
第1回　3月20日(祝)　第2回　4月2日(日)
福井県・福井市
ファミコンランド福井　0776-24-8612
第2回　3月18日(土)　第2回　4月1日(土)
じっぷじっぷ　文京店　0776-25-0516
第1回　3月20日(祝)　第2回　4月16日(日)
じっぷじっぷ　種池店　0776-35-9400
第1回　3月26日(日)　第2回　4月2日(日)

北海道ブロック

北海道・旭川市
ぶんぶん堂書店　0166-35-1730
第1回　3月25日(土)　第2回　4月22日(土)
北海道・帯広市
ミント帯広店　0155-24-2587
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
北海道・札幌市
フューチャー・ビー平岸　011-821-1189
第1回　3月26日(日)　第2回　4月23日(日)
イエローサブマリン 札幌店　011-213-6003
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
北海道・函館市
ゲームフリーク函館店　0138-52-8100
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)

中部・東海ブロック

静岡県・富士市
光書房　石坂店　0545-21-2255
第1回　3月19日(日)　第2回　4月9日(日)
静岡県・静岡市
TOY SHOP モンキーベア　054-271-8898
第1回　3月26日(日)　第2回　4月9日(日)
静岡県・清水市
フューチャー・ビー清水　0543-48-9835
第1回　3月19日(日)　第2回　4月23日(日)
静岡県・浜松市
フューチャー・ビー浜松　053-460-6777
第1回　3月19日(日)　第2回　4月15日(土)
静岡県・三島市
ミシマトイス　0559-75-0092
第1回　3月26日(日)　第2回　4月16日(日)
静岡県・沼津市
Order　0559-54-0369
第1回　4月1日(土)　第2回　4月23日(日)
愛知県・豊川市
ピッコロ　0533-84-6521
第1回　3月26日(日)　第2回　4月23日(日)
愛知県・名古屋市
おもちゃのメルヘン　052-877-0909
第1回　3月26日
オン・ザ・フィールド名古屋　052-261-2651
第1回　4月9日(日)　第2回　4月22日(土)
フューチャー・ビー名古屋 052-269-2721
第1回　3月20日(祝)　第2回　4月15日(土)
三重県・鈴鹿市
Green Wood　0593-87-7181
第1回　4月2日(日)
三重県・津市
トイーズ・ヤハシ　059-225-1024
第1回　3月26日(日)　第2回　4月16日(日)
滋賀県・大津市
ゲームプラザ元気３０２　077-574-2502
第1回　4月9日(日)　第2回　4月23日(日)

九州ブロック

福岡県・福岡市
ゲーマーズ博多店　092-434-6868
第1回　3月18日(日)　第2回　4月16日(日)
イエローサブマリン福岡天神店　092-736-5575
第1回　3月19日(日)　第2回　4月23日(日)
熊本県・山鹿市
マルチメディアショップTOM 0968-44-1956
第1回　3月26日(日)　第2回　4月9日(日)
大分県・大分市
JOY - フレンド　明野店　097-552-9229
第1回　3月25日(土)
鹿児島県・鹿児島市
トレカの店　099-250-9319
第1回　3月26日(日)　第2回　4月23日(日)

中国・四国ブロック

広島県・広島市
プレイスペース広島　082-295-0035
第1回　3月26日(日)　第2回　4月23日(日)
山口県・徳山市
フューチャー・ビー徳山　0834-32-6296
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
徳島県・徳島市
リブック　沖浜店　088-657-3070
第1回　3月19日(日)　第2回　3月26日(日)
おもちゃの桃屋　二軒屋店　088-652-5255
第1回　3月26日(日)　第2回　4月2日(日)
リブック　徳島大学前店　088-656-8055
第1回　3月19日(日)　第2回　3月26日(日)
高知県・宿毛市
フューチャー・ビー宿毛　0880-62-0218
第1回　3月20日(祝)　第2回　4月22日(土)

近畿ブロック

京都府・京都市
フューチャー・ビー京都　075-803-0520
第1回　3月20日(祝)　第2回　4月8日(土)
第3回　4月16日(日)　第4回　4月22日(土)
喜久屋書店漫画館　京都店　075-254-3555
第1回　3月26日(日)　第2回　4月22日(土)
大阪府・大阪市
カードショップパンゲア　06-6764-7111
第1回　3月18日(土)　第2回　3月19日(日)
第3回　4月2日(日)　第4回　4月15日(土)
デジキャラフェスティバルin大阪2
3月20日(祝)　03-5372-6210(イベント事務局)
イエローサブマリン大阪日本橋２号店　06-6635-4662
第1回　4月22日(土)　第2回　4月23日(日)
イエローサブマリン　なんば店　06-6630-4403
第1回　4月15日(土)　第2回　4月16日(日)
兵庫県・神戸市
リブック　三宮店　078-333-1665
第1回　3月19日(日)　第2回　3月26日(日)
兵庫県姫路市
デュエルプレイス　0792-23-6473
第1回　4月2日(日)　第2回　4月16日(日)

関東ブロック

栃木県・足利市
きんこん館　0284-41-5703
第1回　3月19日(日)　第2回　3月26日(日)
栃木県・佐野市
トマトクラブ佐野店　0283-22-9587
第1回　3月19日(日)　第2回　4月9日(日)
群馬県・高崎市
フューチャー・ビー高崎　027-330-3523
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
埼玉県・上尾市
ポニーランド　上尾店　048-776-3002
第1回　3月19日(日)　第2回4月16日(日)
埼玉県・北本市
ポニーランド　北本店　048-593-0398
第1回　3月19日(日)　第2回4月16日(日)
千葉県・船橋市
シュトルモビク　西船橋店　047-495-0860
第1回　3月19日(日)　第2回　4月23日(日)
千葉県・八千代市
フューチャー・ビー八千代台　047-486-1057
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
千葉県・千葉市
イエローサブマリン　千葉店　043-227-5388
第1回　3月25日(土)　第2回　4月2日(日)
東京都・渋谷区
イエローサブマリン　渋谷店　03-5489-9890
第1回　3月25日(土)　第2回　4月8日(土)
東京都・立川市
ファミコンくん　042-525-8461
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
東京都・千代田区
フューチャー・ビー東京　03-3296-8333
第1回　3月18日(土)　第2回　4月22日(土)
東京都・八王子市
マジックフォーチュン八王子店　0426-44-1910
第1回　3月20日(祝)　第2回　4月16日(日)
東京都・豊島区
イエローサブマリン　池袋ゲームショップ　03-5953-5808
第1回　4月15日(土)　第2回　4月16日(日)
第3回　4月22日(土)　第4回　4月23日(日)
東京都・町田市
イエローサブマリン　町田カードショップ 042-739-6966
第1回　3月26日(日)　第2回　4月15日(土)
神奈川県・川崎市
フューチャー・ビー川崎新城　044-766-6225
第1回　3月19日(日)　第2回　4月16日(日)
山梨県・甲府市
おもちゃのさいとう　055-235-5989
第1回　3月19日(日)　第2回 未定
フューチャー・ビー山梨　055-253-4660
第1回 3月20日(祝)　第2回 4月8日(土)

東京ゲームショウ2000春　ブロッコリーブース先取り情報！！

●PS版アクエリアンエイジのゲーム画面を公開！
5月25日(木)発売予定のPSソフト「アクエリアンエイジTOKYOWARS」を展示。いち早くその姿を見てみよう！

●迷路をくぐり抜けてプロモカードをゲットしよう！
展示ブースはアクエリアンエイジをイメージ。しかもブース自体が巨大迷路になっているのだ！巨大なアクエリ迷路をくぐり抜けた人には特製プロモーションカードをプレゼント。

●新作プレミアムパックも販売！
アクエリアンエイジ人気カードのSPバージョンを収録したプレミアムパックが登場。ファンも十分満足する内容になっているぞ！

東京ゲームショウ2000春
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
ビジネスデー：3月31日(金)　※業界関係者招待日として開催いたしますので招待券をお持ちでない方は入場できません。
一般公開日：4月1日(土)・2日(日)　10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）後援：通商産業省

ブロッコリー・ホームページ　http://www.broccoli.co.jp/
最新情報は毎週木曜日更新のホームページでゲット！通販や、壁紙ダウンロード(有料)サービスも開始!!

アクエリアンエイジ・ホームページ　http://www.aquarian-age.org/
アクエリに関する大会、Q&A、エラッタ等の最新情報は毎週月・木曜日更新の等ページでチェック！

通販カタログをご希望の方は160円分の切手と宛名シールを同封の上、「〒178-8691　東京都大泉郵便局私書箱6号ブロッコリーDP4.14カタログ請求係」までご送付下さい。



秋葉原店 OPEN／10:30～19:30　TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズ スクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00）　TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

ゲーマーズ 本店
OPEN／10:00～19:30
TEL／03-5298-4588
千代田区外神田4-7-1
新東ビル



池袋店 OPEN／11:00～21:00　TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



新宿店 OPEN／11:00～21:00　TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F



横浜店 OPEN／10:30～20:00　TEL／045-317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20 オーチュー横浜ビル2F



長野店 OPEN／11:00～20:00　TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）



名古屋店 OPEN／10:30～20:00（日・祭は18:00まで）　TEL／052-957-3303
愛知県名古屋市中区錦3-7-13ユーハウスビル1・2階



京都店 OPEN／10:00～23:30　TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F



なんば店 OPEN／10:30～19:30　TEL／06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16



博多店 OPEN／11:00～20:00（土・日・祝 10:00～20:00）　TEL／092-434-6868
福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内

※広告の商品に関するお問い合わせは　ブロッコリーユーザーサポート係　03-5372-6208【月～金（祝日を除く）AM10:00～12:00　PM1:00～PM5:00】



コミカルスポ根

女のコたちがくり広げる熱血青春野球ＳＬＧ『ドキドキプリティリーグ』の最新作、『ラブリースター』。今回は前作までと異なるシステムで展開するゲーム内容を徹底チェックするぞ!!

最新ROM入手!「アドベンチャーモード」の詳細に迫る!!



●XING Presents!●



ドキドキプリティリーグ
Lovely Star

●エクシング・エンタテイメント　●SLG
●4月発売予定　●¥6,800

ゲーム、待望の最新情報!!



●AVGモードをピックアップ！

従来のシリーズとは違って、AVGとSLGのどちらのモードでプレイするか選ぶことができる『ラブリースター』。2つのモードでは、ゲームシステムが違うのはもちろんのこと、ストーリー展開もまったく異なるものになるのだ。そこで今回は、「アドベンチャーモード」にスポットを当てて、気になるストーリーをビジュアル付きで先取り大紹介しよう。



▲AVGモードでは、ヒロインたちとの恋愛が、メインの目的となるぞ。



◀監督として選手たちを育成するSLGモード。目指すは、夏の大会優勝だ！

6人のメインキャラ＋14人のサブキャラが登場!

アドベンチャーモードでは、新ヒロイン・琴美をはじめとした6人のメインキャラそれぞれのシナリオが用意されている。ストーリーを彩るサブキャラも、野球部の仲間やライバルなど総勢14人が登場するぞ。なかには、前2作に登場した懐かしい顔もいるので、シリーズのファンは要チェックだ！

▲やっぱり『ドキプリ』といえば、ヒロインとのイベントが大きな魅力。個性あふれるエピソードがてんこ盛りだぞ。



◀シリーズ中、最も多くの男性キャラが登場する今作。ときには、彼らがストーリーのカギを握ることも!?

プロローグ●主人公は元・高校球児の転校生！ コーチになって女子野球部を救え!!

超高校級の実力を持ちながら、試合中のケガで投手生命を絶たれてしまった主人公。同時にスポーツ特待生としての資格も失った彼は、これまでの野球ひと筋の人生に区切りを付け、新たな生きがいを見つけるために横浜岬学園へと転校することに。そして、下宿先となるレストラン「カンパネルラ」へと引っ越してきた日、主人公は2人の女の子が海辺で投球練習をしているのを見かける。その本格的かつ真剣な姿に、昔の血が騒いだ主人公。彼女たちにアドバイスをしてみると、2人は岬学園の後輩だった。2人は主人公の腕を見込んで「自分たちの野球同好会のコーチをしてほしい」と頼み込んでくるのだが……。



新天地への第一歩、引越し

▲親元を離れて、1人で横浜の街へやって来た主人公。下宿先となるのは、イタリアンレストランである「カンパネルラ」。主人公は、引越しの当日までレストランだということは知らなかったらしいが。

琴美たちとの運命の出会い！

▼浜辺で投球練習をする、琴美と未来。野球部は現在、人数不足で同好会に格下げ。グラウンドで練習することもままならない状態だった……。





レストランで意外な再会が!?

▲下宿先に戻ってきた主人公。するとそこには、さっき別れた琴美の姿…。じつは彼女、この家の娘だったのだ。その夜、琴美は主人公に「野球を教えてほしい」と頼む。だが、野球に苦い思い出を持つ主人公は、すぐに返事をすることができなかった。

イベント●コミカル＆ラブラブなイベントの連続！『ドキプリ』節が炸裂なのだ!!

ここでは、ゲーム中に登場するイベントの一部を先取り紹介！ スポ根全開の野球イベントから〝ちょっと悪ノリし過ぎ〟なお笑い系イベントまで、キャラと舞台は代わっても『ドキプリ』テイストは変わらない。そしてもちろん、お約束の恋愛要素もバッチリ。6人のメインキャラには、それぞれのシナリオが用意され、ラブラブな結末を迎えることができるのだ。



▲まじめで練習熱心な未来は、無理がたたって風邪でダウン。心配になった主人公は、彼女の家にお見舞いに行くが、部屋に2人っきりのシチュエーションに思わずドキドキ♥



◀突如「編み笠男」が現れて部員の勧誘を妨害！ こんなデタラメな展開も『ドキプリ』ならでは（笑）。



▶同好会を〝部〟として認めてもらうために、校長に直談判。ちなみに右の犬に乗った老人が、校長先生だ。



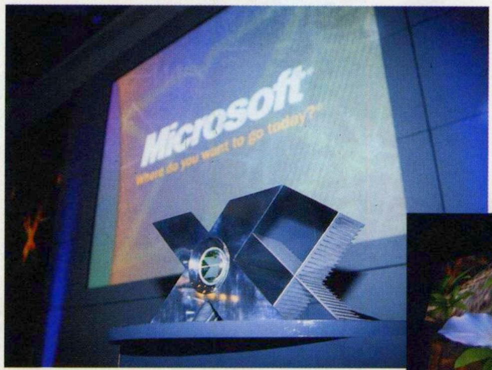
▲琴美の誘いで、2人で買い物に行くことになる主人公。同じ家に住んでいるのに公園で待ち合わせなんて……。琴美の方は、すっかりデート気分。でも、パパの目を盗んでくる琴美は、もしかしてかなり大胆!?


やっぱ"伸長法"ってす
もう低身長(チビ)なんて絶対に言わせない!!
足から伸ばす
DNAシステム
4.3cm up!
ハードなトレーニングは一切なく、毎日続けてもラクラク。おかげで、157cmだった身長が8か月後には161・3cmに。みんなからスタイルいいねっていわれます。
東京都 廣岡美香（18歳）
6.8cm up!
年齢的に不安もあったのですが、3か月で2cm伸び、170cm突破!! 10か月後には目標だった175cmも越えました。伸長法なら、年齢なんて本当に関係ありません。
徳島県 芳澤昭宣（26歳）
20cm up!
150cm台だった僕が、伸長法のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感!! 正しいトレーニングを続ければ必ず伸びますね。
福島県 松尾眞司（15歳）
8cm up!
162cmの身長が3か月で3cm伸び、一年たった今は170cmに。ジーンズのスソも7cm以上短かくなりました。背が伸びるとこんなに世界が変わるなんて…。
北海道 兼子泰彦（20歳）
こんなに伸びていいのかな!?
彼氏にするなら絶対S君!
その結果
かわいい彼女もGET!!
喜びを隠せないS君。
アナタなんかキラ～イ
落ち込んでしまったN君。この時、
「伸長法」をやると心に決めた!!
右のとじ込みハガキを今スグポストへ!
無料案内書進呈
●お急ぎの方は、お電話またはFAX(無料)で!
☎03-3288-3333
受付／朝9時～夜9時(年中無休)
FAX フリーダイヤル 0120-386-889 (サーヤロウハヤク)
受付／24時間(年中無休)
※とじ込みハガキの表面に必要事項を記入し、お送りください。
●資料請求はホームページでもどうぞ! http://www.dmj-grp.co.jp
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒102-8627 東京都千代田区九段南3-5-9
※当アカデミーは、しつこい勧誘やセールス行為は一切行なっておりません。
＊伸長効果は年齢、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。

PS2 プレイステーション2トピックス Topics

PlayStation2の気になる情報をアレコレ追跡！

Topics 1 PS2のライバルになる……!? マイクロソフト社がコンシューマゲーム機を発表!!



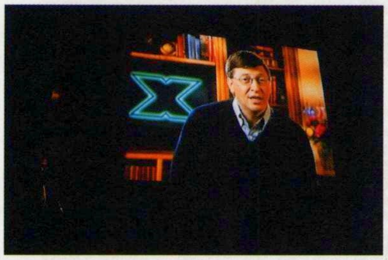
▲この日のために用意された、ユニークな「X」型のデモマシン。本体デザインも楽しみなところだ。

パソコンは持っていなくても、ウィンドウズ、オフィスなどといった言葉は誰もが知っているだろう……あのコンピュータ産業の巨人マイクロソフトが、3月10日、東京都内で開かれた記者発表会でコンシューマゲーム機を発表した。それが、X-Boxだ。基本性能は下の表で確認してもらいたいが、ひと言でまとめるなら「ネットワーク接続機能一式を標準で内蔵したハイスペック・ゲームマシン」。発売が来年の秋であることを思えばスペック、価格（予定では$300程度）ともに、妥当なところだろう。どんなソフトが出てくるのか、どんな遊びを提供してくれるのか、肝心の部分はまだまだ見えにくいのだが、いち早くコナミがソフト供給の意向を明らかにするなど、今後の続報には注目しておきたいところだ。

さて、このX-Box。当然といえば当然なのだが、PS2を非常に強くライバル視している。報道資料の中にも「最新のゲーム専用機の約3倍の性能」というような表現が見られる（実際には双方ともに専用設計のチップが多いので、単純な比較は難しい）。「ライバル不在」「独り勝ち」といわれるPS2に、強力なライバル出現!?　となるのだろうか。



▲公開されたデモ映像の一部。PS2を意識したのか、火花が飛び散る様子や水面の動きなどのデモ映像も流れた。


▲発表会では、ビル・ゲイツ会長がビデオ・メッセージで挨拶。


▲いち早くソフト供給の意向を明らかにした、コナミ・上月会長。

PlayStation2とX-Boxの主な性能比較

	CPU	グラフィックチップ	メモリ	ハードディスク	DVDドライブ	ポリゴン数（秒間）	ポート
PS2	エモーション・エンジン（294.912MHz）	グラフィック・シンセサイザ（150MHz）	32MB	外付け予定	4倍速	6,600万	●ゲームコントローラ用ポート×2 ●MC用ポート×2 ●光デジタル出力×1 ●IEEE1394×1 ●USBポート×2 ●AVマルチ出力×1
X-Box	Intel社製専用設計ペンティアムIII（600MHz）	NVIDIA社製専用設計チップ（300MHz）	64MB	内蔵（8GB）	4倍速	30,000万	●ゲームコントローラー用ポート×4 ●USBポート×1 ●カスタムA/Vコネクター×1

Topics 2 ケーブルテレビよりも先？ PS2と携帯電話でネットに接続

以前にも一度久夛良木社長の発言で話題になった「PS2と携帯電話が接続されるかも」という噂が、最近一部新聞などで報じられた。これについてSCEは「具体的な計画などはまったく未定」（広報部）という従来通りの姿勢をくずしていない。確かに現状の携帯電話程度ではビット配信などは不可能だろうが、CATVとは違って現実味のある話だけに、ひょっとして、ひょっとするかも？



▲仮にPS2と携帯電話が接続されるとしたら、USB端子が使用される可能性が高い（既製品の接続ケーブルが流用できるかも）。PS2バージョンの「PostPET」なんて発売されたら、ちょっと楽しいかも。

Topics 3 PS2でDVD-Videoソフトが再生できないときには…!?

3月10日、SCEは、PS2発売後のユーザーからの問い合わせ状況を公表。このなかでPS2専用メモリーカード（8MB）の一部に不良品があることを明らかにした。これはMC内のゲームデータやDVD-Videoプレイヤーのプログラムが、特定の操作によって消失してしまうという不具合が発生するもの。3月9日までに約340件が確認されているという。問題がある製品に関してはSCEで交換してくれるので、万が一、キミの家のPS2でも同じような現象が起こっていたら、まずSCEのユーザーサポートへ連絡してみよう。



▲不具合が確認されたMCは、総出荷数の0.05%。ほとんどのMCは問題ない。また、一部で報道された「（不具合は）特定のPS2ソフトに起因する」というのも誤り。

ごい効果だ!!

伸長法

キミを足から伸ばすから、こんなにカッコいいんだ!!

その差は歴然…



でも立つとS君の高いこと…。「伸長法」ってスゴイ!!



座っているとN君の方が若干、高く感じるけど…

その結果…

伸長法トレーニングの特長!

- 全国43万もの体験者!!
- 1日20分で効果覿面(てきめん)!!
- 自宅でカンタン実行!!
- 器具・薬は一切不要!!

高身長の夢を実現!

キミの悩み(コンプレックス)を解消するDNAシステム

せめてあと5cm高かったら、片思いのあのコとうまくいくかもしれない。ファッションだってもっとカッコよく決まるかもしれない。スポーツでもっと活躍できるかもしれない。もっと友だちがたくさんできるかもしれない。そんなこといちいち言われなくても、キミが一番よく知っているはず。両親とも背が低いから…なんて考えているとしたら、それは迷信にすぎないバカな話だ。なぜなら伸長は科学的トレーニングで伸ばせることは今や常識。足から無理なく伸ばすから、スタイルだってカンペキ。もちろん20、30才を過ぎた受講生も着実に伸ばしている。

1日わずか20分のカンタン実行で、キミの夢が大きく実現するのだから…。今後の人生までも変わる!!

某有名タレントも密かに実行!!

栄養学、骨格矯正術、近代的ヨーガ法などから生まれた伸長プログラム。日本をはじめ世界各国で多くのプロ・スポーツチームで採用されているばかりか、芸能界でも幅広い人気を誇っているのも事実。本当は名前を教えてもいいけど、プライバシーは絶対に守らなければいけない立場上、正直いってちょっと残念な気持ちだ。

受講生の大半が最初はみんな不安だった。でも、今のままでは決して背を伸ばすことはできない。あとはキミの決断力しだいだ。

▼DNAシステムとは、ダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略。骨端軟骨を直接刺激し成長ホルモンを活性化させ、伸長を促進させる最新科学にもとづいて生まれた方法のことです。

SCE公認のグッズ情報ページ……………

電撃モノSTATION（MONO ステーション）

今回は〝Go to Shopping〟スペシャル

欲しいグッズはどこで買える？

お店が見つからなくて困った人のための……

SCEグッズ取扱いショップカタログ



▲SCEの人気キャラクターがズラリ勢ぞろい。さっそくお店を訪ねてみよう!!

毎回このコーナーで紹介している、SCEのゲーム関連グッズの数々。今回はこれらの商品を取り扱っている代表的なお店を〝Go to Shopping〟スペシャルとして大紹介していくぞ。近所にお店がないという人も、春休みを利用して少し遠出をしてみては？　各ショップのHPアドレスもあわせて掲載してあるので、インターネットに接続できる環境の人は、さっそくアクセスしてみよう!!

あらゆるグッズをそろえてます

キデイランド　東京 原宿　大阪 梅田　ほか 全国



1950年、原宿・表参道沿いに1号店を出店して以来、幅広い品ぞろえと充実したサービスで店舗を広げてきた、玩具・雑貨のチェーン店。玩具からゲーム、キャラクター商品まで、扱っている商品は多彩だ。特に原宿にある本店は、5階建てビルの全フロアが売場となっている。店頭ではバレンタインやクリスマスなどのイベントに応じたキャンペーンが、常に展開されているぞ。公式HP［http://www.kiddyland.co.jp/］

MAP（本店）



キーワード　全国チェーン展開

日本全国に93店舗、海外でも18のショップが営業中（2月末日現在）。デパートなどにも出店している場合が多いので、キデイランドと知らずに利用している人も多いのでは？　現在も積極的に出店を行っているので、いずれあなたの街にも…!?

Shop Information
●住所：〒150-0001
東京都渋谷区神宮前6-1-9
（JR原宿駅より徒歩5分）
●TEL:03-3409-3431
●営業時間：10:00～20:00
（定休日：第3火曜日）

まさにおもちゃのデパート

博品館　東京 銀座



銀座の中央通りに店舗を構える老舗のおもちゃ屋。各種玩具から雑貨にいたるまで、とにかくおもちゃなら何でもお任せ!!　ビルを丸ごと利用した広大な売り場面積に加えて、国内外の人気商品を取りそろえた品ぞろえの良さが最大の魅力。1階のキャラクターグッズ売場には、SCEコーナーも設けられており、人気商品もここなら手に入りやすいぞ。旅行時に便利な成田空港店もチェック。公式HP［http://www.hakuhinkan.co.jp/］

MAP



キーワード　東京のどまんなか！

東京・銀座という立地条件の良さも魅力の1つ。さまざまなお店が建ち並ぶ中央通りに位置しているので、休日を利用したショッピングに最適だ。おすすめの観光名所（?）でもあるので、東京に遊びに来た人は、ぜひ1度足を運んでみよう!!

Shop Information
●住所：〒104-8132
東京都中央区銀座8－8－11
（JR・地下鉄 新橋駅から徒歩3分）
●TEL:03-3571-8008
●営業時間:11:00～20:00
（年中無休）

どこいつグッズならおまかせ!!

bit TOUR's　東京 渋谷



若者の街・渋谷にある、まったく新しい形のゲームグッズ専門店。このコーナーでも何度か紹介しているので、すでにおなじみの人も多いはず。特に『どこでもいっしょ』を中心とするSCEグッズの品ぞろえが充実しており、ここでしか売っていない限定商品も存在する。店内に設置されている、巨大なトロのディスプレイはファン必見だぞ!!　さまざまなイベントもひんぱんに行われているので、友だちを誘って気軽に遊びに行ってみよう。公式HP［http://www.bittours.com/］

MAP



キーワード　インターネット

インターネットを利用した通信販売も実施中。現在取り扱っているのは一部の商品だけだが、今後は商品も増えていく予定なので、上記のアドレスにこまめにアクセスしてみよう。また、さまざまな商品情報以外にも、在庫状況などが確認可能。欲しい商品の有無はここで調べるのだ!!

Shop Information
●住所：〒150-0042
東京都渋谷区宇田川町16-12
（JR渋谷駅より徒歩5分）
●TEL:03-5457-1180
●営業時間：11:00～21:00
（年中無休）

インターネットで商品を購入！

情報はGARAGEで！

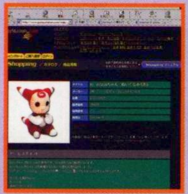
GARAGE［http://www.scei.co.jp/］とは、PSの情報を扱っているSCEの公式HP。ここにアクセスするだけで、ハードからソフトまで、あらゆる情報を入手することが可能だ。特にキャラクターグッズコーナー［http://www.scei.co.jp/goods_index.html］では、発売予定の商品を含む、あらゆるSCEグッズの情報を公開中。GARAGEでしか買えない限定商品の通信販売も行われているぞ。インターネットに接続できる環境の人は、まめにアクセスをしてみるといいぞ。



◀SCEの公式HPだけあって、充実したコンテンツが楽しめる。

購入はPlayStation.comで！

ネット上での通信販売を行っている、SCEのショッピングサイト。［http://www.jp.playstation.com/］にアクセスして、簡単なユーザー登録を行うだけで、自分の部屋から好きな商品を購入することが可能だ。購入した商品は、後日宅配便で指定した場所に届けてくれるので、とっても便利!!　ただし商品の決済は、すべてクレジットカードで行われているので、持っていない人は注意しよう。グッズはもちろん、ハード、ソフト、DVDビデオの最新作・話題作なども取り扱っているぞ。



◀SCEが力を入れているネット通販。今後はこれが主流に!?

はみ出しモノステ　カバーガールをちょこっと紹介！



昨年秋から、誌面に登場している、このページのカバーガールを紹介しよう。彼女の名前は片岡未来（みらい）ちゃん。都内の大学に通う19歳だ。春からはTV・写真集等でも活躍するとのことだぞ。お手紙は編集部まで。応援よろしく！

【プロフィール】
名前：片岡 未来（みらい）
生年月日：1980年5月22日
身長：153cm BWH：90/58/87

電撃DVD STATION

For Beautiful DVD life

DVD関連のアイテムはもちろん、旬のオススメタイトルとランキングをお送りするこのコーナーもついにレギュラー化。今回の特集は、PS2発売直後ということでDVDの操作系をクローズアップ。DVDソフトを楽しんでみよう。

PS2発売！ DVDプレイヤーの操作法を紹介

発売前は画質に難ありという噂もささやかれていたが、フタを開けてみればさにあらず。再生専用機と比べても遜色のないクリアな画質はまさに感動モノ。以下で紹介する操作系に関しても、各ボタンにダイレクトに機能を割り当てた簡単仕様なのでゲーマーなら安心なのだ。

ダイレクトボタンで操作しよう！



※ダイレクトボタンでの操作以外にも、「SELECTボタン」を押してメニュー画面を呼び出すことで操作することもできます。詳しくは、PS2本体に付属するユーティリティディスクを参照してください。

やってみよう PS2で画面サイズを変更!!

画面サイズを変更するときには、①「停止」状態である。②再生するソフト&接続したTVが目的の画面サイズに対応している。以上2点を確認すること。また、洋画や一部の邦画を除けば、ほとんどのソフトがワイドには非対応となっているので要注意。



▼こんな具合に変化。ソフトとTVの仕様をよく確認して最適な画像を！



▲「停止」状態でメニューを表示。任意の画面サイズを指定すると……。

4：3レターボックス

洋画など、16:9比率のソフトを普通のTVで再生するときはこのサイズが最適。



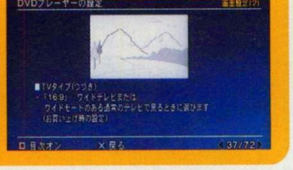
4：3パンスキャン

普通のTVで16:9比率の高画質を楽しむならコレ。ただし、画面両端がカットされる。



16：9

ワイドTV専用のモードで16:9比率本来の高画質が楽しめる。もちろん、ソフトが対応していないと意味がない。





PS2で本格的なデジタルシアターサウンドを楽しむならコレ！

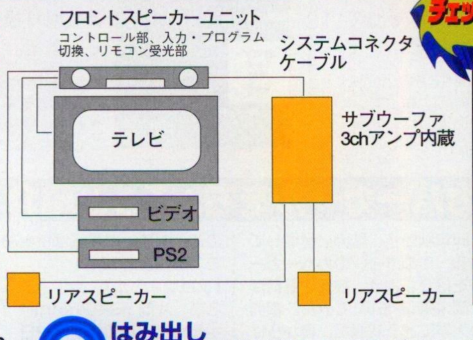
ヤマハ・ホームシアター・サウンドシステム『CinemaStationS70』

今回紹介するのは、高品質スピーカーや11種類もの音場プログラムをはじめ、独自の重低音技術まで備えた本格的なホームシアターシステムだ。現在この機能で、この価格を実現しているのは「CinemaStationS70」だけ！ サウンドにこだわる人にはオススメのアイテムだ。バーチャルサラウンドモード搭載で、フロントスピーカーのみでも迫力のサウンド！

多彩な音場プログラム

AVアンプの上位機種に用いられているLSIを搭載し、高精細&多彩なサウンドを実現。音場プログラム「シネマDSP」には、「ドルビーデジタル」や「ドルビープロロジック」をはじめ「シアター」、「スポーツ」、など11種類もの音場が用意され、ソフトに合わせて自由に選べる。また、サラウンド効果を維持しつつボリュームを抑える「小音量時モード」も装備！

接続例



チェック 「A-YST」で迫る重低音！

「A-YST」とは、YAMAHAが独自に開発した低音再生技術のこと。これによって、低音域でもクリアで重厚なサウンドが再現されるぞ。ただし、「A-YST」が搭載されている専用スーパーウーファーは別売り。本来のサウンドを楽しむためにはトータル7万円の出費を覚悟しなければならないのだ。ここはひとつ、お父さんの夏のボーナスを狙ってみては(笑)。

SPEC
【CinemaStationAV-S70】■YAMAHA ■発売中 ■¥40,000■音声接続ケーブル・リモコン同梱
【専用スーパーウーファー/リアスピーカーセット】■発売中■¥28,000■接続ケーブル・取付金具同梱

はみ出しDVD 1 本誌Vol.137、P.108で日本のリージョンコード（地域コード）は「1」、米国は「2」との記述が有りましたが、正しくは日本のリージョンコードは「2」、米国は「1」になります。

New Soft Releases 3/3～4/13

3/25 無限のリヴァイアス

■バンダイビジュアル ■BCBA-0429
■¥5,000 ■50分
DD 4:3




ふとしたことから未知の力を秘めた航宙艦リヴァイアスと運命を共にすることとなった訓練学生。極限状態に追い込まれた彼らの壮絶な人間模様を描くSFアニメ。初回生産分はBOX仕様で、ブックレットとポストカードも封入されている。

オススメの一本！ たまには格調高いアニメ作品もよいものです




第60回アカデミー短編映画賞を受賞した「木を植えた男」ほか、5つの短編を収めたオムニバスアニメ。いずれも人と自然のあり方をテーマとした作品で、フェルトペンや色鉛筆を使った作画が特徴だ。日本のセルアニメとはおもむきが異なり、絵画的な映像は見る者の心を優しく包み込んでくれる。癒し系のアイテムとしてもぜひ！

▲短編集ながら、一本あたりの制作には長い歳月が費やされている。

▶勉強や仕事のストレスをため込んでやさぐれている人に効果てきめん。

3/24 木を植えた男／フレデリック・バック作品集



■パイオニアLDC
■PIBA-1069
■¥5,800 ■130分
DD 4:3

3/23 ブギーポップは笑わない evolution. 1

■バップ ■VPBY-11047
■¥5,800 ■50分
DD 4:3




電撃大賞から生まれた人気小説が原作で、好評のうちに放映終了したアニメシリーズ。各エピソードは1話完結型だが、根底の部分でリンクするという独特のスタイルが話題を呼んだ。今月10日から公開されている劇場版（実写）も見逃せない！

4/5 エリザベス

■ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
■SHD-20739 ■¥5,300 ■124分
DD 16:9LB





第71回アカデミー作品賞を始め、6部門でノミネートされ、日本でも高い評価を得た名作。不幸な出生にもかかわらず、国王の地位を勝ち得た孤高の女王エリザベスの一生を描く。初回限定版はピクチャーディスク仕様。セルオンリーの作品だ。

3/3 ランボー・セット

■パイオニアLDC ■PIBF-1224
■¥9,000 ■291分
DD 16:9LB





「ロッキー」に次ぐスタローンの代表作といえばコレ。「ランボー」、「怒りの脱出」、「怒りのアフガン」の3作品を完全収録。めぼしい特典はないもののBOXならではのリーズナブルなお値段。この機会に、コレクションに加えてみては？

3/24 アナライズミー

■日本ビクター(株)
■JVBF-47015 ■¥4,700 ■104分
DD 16:9LB





ノイローゼに陥ったマフィアのボス（ロバート・デ・ニーロ）と、気弱なセラピスト（ビリー・クリスタル）の奇妙な交流を描いた大ヒットコメディ。心温まるストーリーはもちろん、DVDのみの特典映像・未公開NGシーン集は必見!!

3/25 ウルトラマン7、8

■ビームエンタテイメント
■BBBS-1088、1089 ■¥3,800 ■100分
DD 4:3





オリジナルフィルムのブラッシュアップをはじめ、ドルビー5.1ch化など最新の技術を駆使してよみがえるデジタルウルトラシリーズ第二弾。画質と音質の程は前作「ウルトラセブン」で実証済み。ファンならずとも揃えておきたい特撮の逸品。

4/1 マッハGoGoGo

■パイオニアLDC ■PIBA-1125
■¥28,000 ■600分
4:3





タツノコプロ初のカラー作品「マッハ～」がDVD4枚組で登場。30～40代の社会人層にとっては懐かしの名作だ。タツノコプロ最新作のプロモーション映像ほか九里一平描き下ろしテレカなど、ファンなら見逃せない特典が盛りだくさん！

3/17 メッセンジャー

■ポニーキャニオン ■PCBG-00103
■¥4,700 ■118分
DD 16:9LB





数々の話題作を生んだホイチョイプロダクション8年ぶりの新作は、自転車便に命をかける青年と、バブル崩壊のあおりを受けたキャリアウーマンが織りなすラブコメディ。飯島直子やSMAPの草彅剛など、豪華俳優陣も要チェック。

3/24 笠原弘子 TAKE THE "K" TRAIN ～AKASAKA BLITZ LIVE

■パイオニアLDC ■PIBA-1090
■¥4,700 ■96分
DD 4:3





「魔法騎士レイアース」の鳳凰寺風役や「ローマの休日」のアン王女などでお馴染みの人気声優・笠原弘子。「声優界の歌姫」の異名をとる彼女のライブ映像が、保存版DVDとして発売されるぞ。赤坂BLITZを包み込んだ熱狂と興奮がよみがえる！

3/17 うる星やつら オンリーユー（ノーカット版）

■ポニーキャニオン ■PCBA-00006
■¥5,800 ■104分
DD 4:3




高橋留美子の名作を不動のモノにした人気コミック「うる星やつら」がついにDVDに登場!! 今作を皮切りに、劇場版が順次リリースされていくぞ。主人公諸星あたるを巡って繰り広げられる、謎の美少女エルとラムの戦いの行方は……？

DVDランキング いよいよPS2発売！その影響力は？

コレさえ見ればDVDの旬がわかる!? 今回も業界大手のTSUTAYA RECORDSの最新ランキングを見ていこう。セル部門では話題の新作が数タイトルランクインしているものの、レンタル部門は横ばい状態。PS2発売の影響で、旧作「レオン」や「宇多田～」などの再浮上にも注目!!

レンタル 1～10位内で若干の変動はあるものの、劇的な変化は見られず。画質の劣化を気にしなくて済むDVDだからこそ、今後のレンタル部門のタイトル充実が望まれるところ。

セル 最新の話題作「オースティン・パワーズ」を押さえて「宇多田ヒカル～」が1位に返り咲き！ また、「レオン」や「タイタニック」などの旧作のランクインもPS2のたまものかも？

レンタルDVD TOP10 3月5日～3月11日

1	アルマゲドン		パイオニアLDC
2	ハムナプトラ	失われた砂漠の都 コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
3	エネミー・オブ・アメリカ		パイオニアLDC
4	6デイズ/7ナイツ		パイオニアLDC
5	交渉人	特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ
6	スネーク・アイズ		パイオニアLDC
7	RONIN		ワーナー・ホーム・ビデオ
8	GLAY COMPLETE WORKS		ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
9	ユニバーサル・ソルジャー	～ザ・リターン	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
10	8mm		ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

セルDVD TOP10 3月5日～3月11日

1	宇多田ヒカル/SINGLE CLIP COLLECTION Vol.1		東芝EMI	¥2,800
2	アルマゲドン		パイオニアLDC	¥4,700
3	オースティン・パワーズ：デラックス		ポニーキャニオン	¥5,300
4	ハムナプトラ	失われた砂漠の都 コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント	¥3,800
5	タイタニック		フォックスホームエンターテイメント	¥4,900
6	レオン	完全版	ビクター	¥3,800
7	WHO AM I?		パイオニアLDC	¥4,700
8	アポロ13	コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント	¥4,700
9	ノッティングヒルの恋人		ポニーキャニオン	¥4,700
10	交渉人	特別版	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥7,000

情報提供：TSUTAYA

電撃 NEWS STATION

3月24日

携帯とかPCとか、多様に発展していくゲーム業界。今後が楽しみ！

TOPIC トピック ケータイで遊べ!! 着メロも画面もゲームメーカーにおまかせ!!

カプコン・ジャレコ「携帯電話用ゲーム機」情報＋α

ゲーム業界発の携帯電話関連情報を紹介!! ゲーム感覚でいろいろ遊んじゃおう!!



▲この筐体を見かけたら気軽に利用しよう。

最も身近な情報端末となった携帯電話。着信音や待ち受け画面を自分で選べる機能はもはや常識で、「ｉモード」に代表されるインターネットへの接続も定着しつつある。そこで今回は、おなじみのゲームメーカーが開発した携帯電話用のゲーム機を一気に紹介していくぞ。(※1)

ジャレコは顔で勝負！

カラー液晶タイプの発売によって、今や携帯電話は、音(着信音)に加えて画像(待ち受け画面)も楽しむ時代になった。そこで登場したのが、ジャレコの「ケータイまちうけショット(仮)」。プリントシール機のような感覚で、撮影した映像を待ち受け画面に設定することができるのだ。さらに映像の合成や、フレームの変更なども可能だぞ。4月には全国のアミューズメント施設などに登場する予定なので、ぜひ試してみよう!!


◀携帯電話を接続して、その場で撮影した映像を画面に張り付ける。カラー・白黒両対応で、料金は1回￥100～200を予定。

新たなサービスが登場!!



カプコンは、900曲以上の着信メロディを、すばやく、簡単に自動入力できる「着メロコレクション」を発売中。さらにその新サービスとして、待ち受け画面に好みの画像を入力できる「マチキャラギャラリーズ」が登場するのだ。『バイオ』や『ストII』シリーズなど、カプコンならではの人気ゲームキャラクターを中心に、80種類以上の画像が設定可能!! 好みのイラストを画面に使おう。なお料金は、2つの機能ともに￥200だ。


◀画像選択画面。好きな絵柄を選択しよう!!



▲▶カラー・白黒対応でサイズも選べる。

講談社がｉモードで情報配信

講談社が自社の人気漫画キャラクターを案内役にした、「ｉモード」での情報配信を開始したぞ。サービスの名称は「ｉ講談社」。気軽に遊べるゲームや、役立つ情報コラム、人気漫画の待ち受け画面配信サービスなどが楽しめるのだ。有料サービスの情報料は月額￥300(税別)。アドレスは、[http://www.sp.kodansha.co.jp/ikodansha/index.html]。

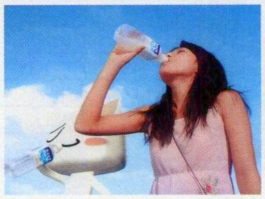
TOPIC トピック トロがCM&イベントデビュー

「カルピスウォーター新CM」イベント&記者発表

話題の2人が仲良く記者会見

『どこでもいっしょ』の人気キャラクター「トロ」と、人気急上昇のアイドル、酒井彩名ちゃんがCMで競演！ このCMの記者発表とイベントが、3月2日に新宿のステーションスクエアで開催されたぞ。2人が出演するのは、今年で10周年を迎えた「カルピスウォーター」のテレビCM。CMは全3種類で、その1つ「桟橋編」が3月4日から放映中なので、すでに見た人も多いのでは？ 当日は実物大(！)のトロと酒井彩名ちゃんが登場して、撮影の感想などを話してくれたのだ。残りのCMも随時放映される予定なので、要チェックだぞ!!


▲記者発表時にはトロも黒子の助けを借りて、積極的にインタビューに答えてくれたのだ。


◀コレがそのCM。ソフトが当たるキャンペーンも実施中だ。

CAMPAIGN キャンペーン 『ビートマニア』人気No.1はどれだ!?

『ビートマニア BEST HITS(仮)』人気曲投票キャンペーン -4月5日まで-

待望のベスト版が登場!!

PS版も大人気の、コナミの元祖音ゲー『ビートマニア』。じつはアペンド(追加)ディスクも含めると、累計販売本数は200万本を超える、大ヒットシリーズなのだ。その最新作『ビートマニア BEST HITS(仮)』が、今夏に発売決定!! タイトル通り、シリーズ初のベスト版となるぞ。そこで現在、このベスト版の収録曲を決めるユーザー投票が実施中。コナミのHPや店頭のハガキで、キミの1番好きな曲に投票しよう。投票者には豪華な賞品も!! 期間は4月5日まで。投票したい人は急げ!!


◀ビーマニシリーズの代表作。現在5タイトルが発売中。

投票方法

❶インターネットで、KCEジャパンのHP[http://www.konami.co.jp/kcej/]にアクセスして投票。
❷店頭の投票ハガキに記入して投票。

問い合わせ…コナミホットライン **03-3586-1573** (平日9:00～19:00)

※1……使用可能な携帯の機種(カラー・白黒の対応も含む)については各ゲーム機で確認して下さい。

CAMPAIGN キャンペーン

キミのエディットキャラが『KOF』に！

『KOF'99』カラーエディットコンテスト ─4月28日まで─



オリジナルカラーを作成しよう!!

PS版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』の発売を記念して、同ソフトの「オリジナルモード」を使用した「カラーエディットコンテスト」が開催中だぞ。キミだけのオリジナルカラーを作成して、SNKまで応募しよう。優秀作品は、現在アーケード用として開発中の『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（仮）』で実際に採用されるのだ!!

まず登場キャラを予想だ!! コンテストの応募方法

PSソフト『KOF'99』の中から、『KOF2000（仮）』に登場するキャラを1体予想（※2）して、「カラーエディットモード」でオリジナルカラーを作成。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、①作成したキャラの名前とパスワード、②スタッフロールに掲載する名前（英字16文字以内）を明記して、下記のあて先まで応募しよう。しめ切りは4月28日（消印有効）。

〒135-0063
東京都江東区有明3-1-25　有明フロンティアビルB棟7F
㈱SNK「KOFカラーエディット」係



▲さっそくエディットしてみよう!!

EVENT イベント

今年度最もボンビーな人を発表!!

ボンビー大賞リターンズ・結果発表

ボンビー体験が一堂に集結!?

『桃鉄』シリーズの「ボンビー」にちなんで募集された、「ボンビー大賞リターンズ」。この表彰式が、東京・有楽町で開催された。これは今回で2回目の募集となる企画で、みんなのボンビー体験を集め、明るく笑い飛ばしてしまおうというもの。おりからの不況を受けて（？）、前回をはるかに上回る、約25,000通の応募があったのだ。見事に「キングボンビー賞」を獲得したのは、大阪府の主婦・春待草（ペンネーム）さん。壇上に登場した彼女は、賞金の101万円十副賞の4人対戦用TVを獲得し、喜びの笑顔を浮かべていたぞ。



▲仮面を着けて登場した春待草さんに、スタッフから賞品が手渡された。

会場では同時に試写会も…！

当日はイベントに引き続き、5月公開のホラー映画「アナザヘヴン」の試写会も行われた。「NIGHT HEAD」や「らせん」で知られる飯田譲治監督作品だけに、その内容は保証付き。期待大!!



GOODS 新製品

「兄貴」がCD&ライブで大暴れだ!!

葉山宏治・最新アルバム&ライブ情報

熱い男、葉山宏治氏のライブが開催

ゲーム音楽では『超兄貴』、『フロントミッションサード』などの作曲で知られ、また自らの歌声でファンを魅了するミュージシャン、葉山宏治氏。彼の最新CDとライブ情報をお伝えするぞ。まずCD『超兄貴　男の魂』（¥2,800・税込・ファーストスマイルエンタテインメント）が好評発売中。また発売を記念したライブが、4月8日渋谷・エッグマン、4月22日大阪ミューズホールで開催されるのだ（前売り¥3,500・税込）。炎のような熱いパワーを感じられる絶好のチャンス。ファン必見だぞ!!　なお前売りは、チケットぴあ等で発売中（※3）。



◀ハイテンションで歌いまくる全23曲。とにかくパワーがスゴイ！



▶熱狂のライブ風景。一度聴けば、その勢いがわかるはずだ。

MUSIC 音楽CD

注目の2タイトルをピックアップ!!

音楽CD最新情報

注目ゲームタイトルの関連音楽CD2枚を大紹介!!



I.Q REMIX+ Rack One's Brains

PS2で登場の、人気PZGの最新作『I.Q REMIX+』のサントラが早くも登場!!　緊迫感を盛り上げるサウンドの数々を、じっくり楽しもう。

▶4月1日
▶¥2,345（税込）
▶SPE・ビジュアルワークス



ペルソナ2罪と罰 果てしなき青春

ショートドラマやアレンジ楽曲、さらに最新作『ペルソナ2 罰』（夏発売予定）の曲も収録した豪華盤。『罰』をプレイする前に聴いておこう。

▶発売中
▶¥3,000（税込）
▶アトラス/キングレコード

はみ出し 電撃情報ステーション

●『アンジェリーク』の軌跡が、豪華セットになって登場!!……コーエーの人気シリーズ『アンジェリーク』の歴代5作品が、完全限定生産のスペシャルパッケージで登場するぞ。全タイトルが美しいピクチャーCD仕様で、キャラデザ担当の由羅カイリ氏の描き下ろしイラストを使用した豪華パッケージ入り。初心者の入門用、あるいはファン必携の記念グッズとして、人気爆発は必至!!　¥12,000（税別）で、3月30日に発売予定だ。

●ゲーム総合サイト「CESA GAME.COM」がオープン!!……TGSでおなじみのCESAが、ゲーム総合サイト「CESA GAME.COM（セサゲーム ドット コム）」の運営を開始したぞ。ゲームの新作情報やオンラインショッピング、メールニュースの配信など、さまざまなサービスを実施中だ。業界の代表団体であるCESAが運営しているだけに、充実した内容は必見!!　さっそく［http://www.cesagame.com］にアクセスしよう!!

CAMPAIGN キャンペーン

『アクエリアンエイジ』の予約をするなら今がチャンス!!

電撃3誌＋ブロッコリー/EPS合同『アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～』プレミアムトレカプレゼントキャンペーン

後藤圭二氏の描き下ろしトレカを応募者全員にプレゼント!!



アクエリアンエイジ ～東京ウォーズ～

同名のトレーディングカードゲームが原作のTBL。5月25日に¥6,800（税別）で発売の予定だ。

5月25日にブロッコリー／ESPから発売されるTBL『アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～』。このソフトを予約すると、全員にプレミアムトレカ2枚が当たる予約キャンペーンが実施中だぞ!!　このトレカは、原作のTCGで実際に使えるSPカード。ファンは必ずゲットしよう！



▶PS独自ルールの採用で、RPG的要素も楽しめる。

これでSPトレカもゲット!!

応募方法は以下の通り。詳しいキャンペーンの内容については、応募ハガキをチェックしよう。

STEP 1 予約！　専用の応募ハガキが置いてあるお店で、PSソフト『アクエリアンエイジ～東京ウォーズ～』を予約しよう。

STEP 2 捺印!!　店頭の応募ハガキに、そのお店の予約証明印を捺印してもらおう（捺印していないハガキは無効なので注意!!）。

STEP 3 応募!!!!　右の応募券を切り取って応募ハガキに貼り、必要事項を記入して、ポストに投函しよう。もれなく全員にプレミアムトレカが当たるぞ。表に50円切手を貼るのを忘れないこと!!　しめ切りは5月10日（消印有効）。

★応募券を忘れずに!!（もちろん予約もネ）



電撃PlayStation 4月14日号 応募券

※2……予想した（応募した）キャラクターが『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（仮）』に登場しなかった場合は、その時点で失格となります。
※3……ライブチケットに関する問い合わせは03-5457-0505（ファーストスマイルエンタテインメント）まで。また、葉山宏治公式ホームページ[http://www.ny.airnet.ne.jp/~aniki01/]でも情報を公開中。

電撃

Ranking Station

Ranking Station

集計期間 2月21日～3月5日

PS2が発売になった今回の1位は『リッジレーサーV』。トップ3をPS2のタイトルが独占!!

ソフト売り上げTOP Twenty 20

1 初登場 ↑ PS2 リッジレーサーV

ナムコ／3月4日／RCG／¥6,800



人気RCG最新作。1度エンディングを見ると、セーブアイコンが藍ちゃんに変化するぞ。

期間内推定売り上げ本数 30万4349本

累計推定売り上げ本数 30万4349本

2 初登場 ↑ PS2 決戦

コーエー／3月4日／SLG／¥6,800



戦国時代が舞台の歴史SLG。合戦の勝敗でシナリオが分岐するので、多彩な展開が楽しめる。

期間内推定売り上げ本数 13万9048本

累計推定売り上げ本数 13万9048本

3 初登場 ↑ PS2 ストリートファイターEX3

カプコン/アリカ／3月4日／FTG／¥6,800



『EX』シリーズの第3弾。今作は移植ではなく、家庭用だけのオリジナル作品になっている。

期間内推定売り上げ本数 9万791本

累計推定売り上げ本数 9万791本

4 初登場 ↑ ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～

コナミ／3月2日／ETC／¥2,800



人気リズムゲームのアペンドディスク。アーケード版の移植に加え、独自の要素も豊富。

期間内推定売り上げ本数 8万7534本

累計推定売り上げ本数 8万7534本

5 前回1 ↓ 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオンの系譜～

バンダイ／2月10日／SLG／¥6,800



このゲームには特定の条件を満たさないと起きないイベントがある。キミはもう見たかな？

期間内推定売り上げ本数 7万4898本

累計推定売り上げ本数 39万6495本

順位	前回	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／価格	期間	累計
6	初登場 ↑	PS2 ドラムマニア	コナミ／3月4日／ETC／オープン	5万2665本	5万2665本
7	初登場 ↑	PS2 エターナルリング	フロム・ソフトウェア／3月4日／RPG／¥6,800	5万2039本	5万2039本
8	初登場 ↑	ギターフリークス APPEND 2ndMIX	コナミ／2月24日／ETC／¥2,800	4万9417本	4万9417本
9	初登場 ↑	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい! ～免許をとってビル建てよう!!～	ファブコミュニケーションズ／2月24日／SLG／¥5,800	3万7701本	3万7701本
10	前回2 ↓	ベイグラント ストーリー	スクウェア／2月10日／AVG／¥6,800	3万4225本	22万2808本
11	前回3 ↓	ジョッキーレーシングゲーム ギャロップレーサー2000	テクモ／2月17日／RCG／¥5,800	3万1790本	9万6016本
12	初登場 ↑	PS2 A列車で行こう6	アートディンク／3月4日／SLG／¥6,800	2万4177本	2万4177本
13	前回11 ↓	どこでもいっしょ ※限定版含む	SCE／99年7月22日／ETC／¥3,800	2万2205本	102万5375本
14	前回4 ↓	バイオハザード ガンサバイバー	カプコン／1月27日／STG／¥5,800	2万2089本	32万6605本
15	前回5 ↓	ジェットでGO!	タイトー／2月3日／SLG／¥5,800	1万9427本	11万7952本
16	前回7 ↓	筋肉番付VOL.1 ～俺が最強の男だ!～	コナミ／99年12月16日／SPG／¥5,800	1万8888本	45万9696本
17	前回6 ↓	こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCE／1月27日／ETC／¥1,800	1万8589本	21万5993本
18	前回9 ↓	ポポロクロイス物語Ⅱ	SCE／1月27日／RPG／¥5,800	1万7678本	18万5099本
19	前回16 ↓	ヴァルキリープロファイル ※限定版含む	エニックス／99年12月22日／RPG／¥6,800（初回限定版¥9,800）	1万6451本	60万6557本
20	初登場 ↑	聖戦士ダンバイン ～聖戦士伝説～	バンダイ／3月4日／S・RPG／¥6,800	1万6413本	1万6413本

（「電撃データ室」調べ）※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。

PS2前評判 TOP 15 Fifteen

順位	前回	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル	ポイント
1	前回1 →	ファイナルファンタジーX	スクウェア/2001年春予定/RPG	46,695 POINTS
2	初登場 ↑	デッド オア アライブ2	テクモ/3月30日/FTG	33,415 POINTS
3	前回3 →	スターオーシャン3(仮)	エニックス/発売日予定/RPG	28,703 POINTS
4	前回2 ↓	ファイナルファンタジーXI	スクウェア/2001年夏予定/RPG	26,989 POINTS
5	前回5 →	ポポロクロイス物語III(仮)	SCE/冬予定/RPG	26,132 POINTS
6	前回11 ↑	鬼武者	カプコン/夏予定/ジャンル未定	24,418 POINTS
7	前回13 ↑	劇空間プロ野球	スクウェア/春予定/SPG	21,180 POINTS
8	前回4 ↓	鉄拳 TAG TOURNAMENT	ナムコ/3月30日/FTG	15,561 POINTS
9	前回9 →	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア/夏予定/ACT	13,399 POINTS
10	前回6 ↓	EVERGRACE	フロム・ソフトウェア/4月27日/RPG	12,535 POINTS
11	前回14 ↑	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト/発売日未定/ジャンル未定	9,941 POINTS
12	前回8 ↓	グランツーリスモ2000	SCE/発売日未定/RCG	8,212 POINTS
13	前回10 ↓	実況パワフルプロ野球7	コナミ/春予定/SPG	7,780 POINTS
14	初登場 ↑	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト/発売日未定/SLG	7,348 POINTS
15	前回12 ↓	グラディウスIII&IV ~復活の神話~	コナミ/4月13日/STG	6,916 POINTS

PS前評判 TOP 15 Fifteen

順位	前回	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル	ポイント
1	前回2 ↑	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス/春予定(★)/RPG	70,686 POINTS
2	前回1 ↓	ファイナルファンタジーIX	スクウェア/7月19日/RPG	66,402 POINTS
3	前回3 →	スーパーロボット大戦α ※限定版含む	バンプレスト/春予定/S・RPG	37,271 POINTS
4	前回4 →	テイルズ オブ エターニア	ナムコ/2000年予定/RPG	27,846 POINTS
5	前回6 ↑	EVE ZERO ※限定版含む	ネットビレッジ/3月30日/AVG	20,315 POINTS
6	前回8 ↑	絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ	NECインターチャネル/4月6日/AVG	16,425 POINTS
7	初登場 ↑	悠久組曲	メディアワークス/夏予定/AVG	15,128 POINTS
8	前回12 ↑	エムブレムサーガ	アスキー/2000年予定/S・RPG	13,399 POINTS
9	前回9 →	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	カプコン/4月予定/RPG	12,103 POINTS
10	前回15 ↑	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC/夏予定/AVG	11,670 POINTS
11	前回13 ↑	遥かなる時空(とき)の中で	コーエー/4月6日/AVG	11,238 POINTS
12	初登場 ↑	FAVORITE DEAR 純白の預言者	NECインターチャネル/2000年予定/SLG	9,941 POINTS
13	前回11 ↓	BRAVE SAGA2	タカラ/5月2日/S・RPG	9,509 POINTS
14	前回14 →	RPGツクール4	アスキー/2000年予定/ETC	9,077 POINTS
15	初登場 ↑	ウィザードリィ ~DIMGUIL~	アスキー/4月20日/RPG	8,645 POINTS

読者人気 TOP 10 Ten

順位	前回	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル	ポイント
1	前回3 ↑	ヴァルキリープロファイル	エニックス/99年12月22日/RPG	28,703 POINTS
2	前回1 ↓	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア/99年2月11日/RPG	26,989 POINTS
3	前回2 ↓	ときめきメモリアル2	コナミ/99年11月25日/SLG	19,883 POINTS
4	前回4 →	ファイナルファンタジーVII	スクウェア/97年1月31日/RPG	19,019 POINTS
5	前回5 →	To Heart	アクアプラス/99年3月25日/AVG	15,128 POINTS
6	前回6 →	ゼノギアス	スクウェア/98年2月11日/RPG	12,535 POINTS
7	前回7 →	幻想水滸伝II	コナミ/98年12月17日/RPG	12,103 POINTS
8	前回10 ↑	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア/97年6月20日/S・RPG	9,509 POINTS
9	再登場 ↑	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ/98年12月23日/RPG	9,077 POINTS
10	前回9 ↓	機動戦士ガンダム ギレンの野望~ジオンの系譜~	バンダイ/2月10日/SLG	8,645 POINTS

Ranking Topics

PS2のタイトルが売り上げに初登場!!

ついに発売になったPS2。売り上げランキングでは1位から3位までをPS2のソフトが占める結果に。そんな中で健闘しているのが、『ジオンの系譜』だ。根強い人気で上位をキープしているぞ。そのほかでは、PS2の前評判で『デッドオアアライブ2』が2位にランクインするなど、FTGの人気も健在のようだ。一方、PSでは『ドラゴンクエストVII』が再び首位に。『ファイナルファンタジーIX』とのトップ争いの行方に注目したいところ。



▲ダントツの人気を見せつけた『リッジレーサーV』。



◀1位に返り咲いた『ドラクエVII』。このまま不動の首位を保てるか?

ハード売り上げ Hard Sales

PS2	
期間内推定売り上げ台数	80万4588台
累計推定売り上げ台数	80万4588台

PS	
期間内推定売り上げ台数	2万8069台
累計推定売り上げ台数	183万9152台

★5月末までに発売予定

※PSの累計推定売上台数は、1999年度(99年4月~)のデータです。SCEの公式な発表では、99年12月2日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,677万台に達しています。


DVD VIDEO
ゲームのあい間にDVD。
今月の超オススメ作品
エリザベス
BLANCHETT × RUSH × ECCLESTON × FIENNES × ATTENBOROUGH
ELIZABETH
A FILM BY SHEKHAR KAPUR
初回生産限定ピクチャー・ディスク仕様
4/5 RELEASE
SHD-31160／98年作品／約124分／片面2層ディスク／
ドルビーデジタル／チャプター付／¥5,300（税別）
発売：日本ヘラルド映画（株）
販売：（株）ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
[DVDならではの豪華特典] ●メイキング ●オリジナル劇場予告編（2パターン）●プロフィール ●人物相関図
©1998 POLYGLAM FILMED ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ※ジャケットおよびレーベルのデザインは都合により変更される場合があります。
最新作から不朽の名作まで―。171タイトル堂々のラインナップ！
(2月25日現在)
Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc.

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.141は 4月14日(金)発売!!

次号141号は、人気タイトルの攻略がバッチリです!!『デッド オア アライブ 2』『ジオンの系譜』『鉄拳TT』『リッジV』など。もちろん『ブレス オブ ファイアⅣ』『ドラクエⅦ』『ペルソナ2 罰』ほかRPG情報も満載!!

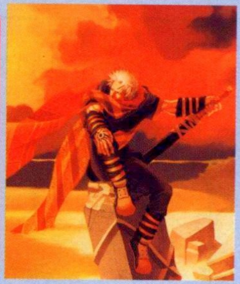
COMING SOON!

テイルズ オブ エターニア／マリオネットカンパニー2 Chu!／鬼武者／エターナルリング／ロックマンDASH 2／RED／スーパーロボット大戦α／ベイグラント ストーリー／エヴァーグレイス／アーマード・コア2 ほか



まんが／岩瀬さとみ

COVER



エヴァーグレイス
©2000 From Software,Inc.
デザイン／グァバモリオカ
ロゴデザイン／デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王 ポポロクロイス物語Ⅱ 公式ファンブック

ポポロクロイス物語の世界観を十分に堪能できるファンブック。かわいいラフ画や設定画、データなども満載。開発者がポポロクロイスの世界を語る袋とじインタビューも必見!



好評発売中 定価:1200円+税

©2000 Sony Computer Entertainment Inc. ©Yohsuke Tamori

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月第3金曜日発売!

電撃PlayStation D31

増刊Dは次号から毎月第3金曜日発売になります! 体験版は『ロックマンDASH 2』『ガイアマスター』『infinity』など7本、ムービーは『エルダーゲート』『遙かなる時空の中で』でお届けします!!

▶▶▶次号D31は 4月21日(金)発売!!

広告索引 AD INDEX

電撃PlayStation Vol.140

2000年4月14日発行 第6巻 第10号 通巻136号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写　植 オノ・エーワン
■ＤＴＰ ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、井上淳、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日発売
電撃NINTENDO64……毎月21日発売
電撃G's マガジン……毎月30日発売
電撃Dreamcast……隔週金曜日発売



リニュですリニュですリニューアルなのです

4月21日：増刊DPS-D31（Vol.142）

■体験版：ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産：ガイアマスター 神々のボードゲーム：ドッチメチャ！：XI［sái］JUMBO：infinity：閉鎖病院：まぼろし月夜~月夜野綺譚~：右左（U-SA）

■ムービー：エルダーゲート：遙かなる時空の中で

■電撃ミュージアム：テイルズ オブ エターニア：ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの

■PS2 今月の特選映像：エヴァーグレイス：鄭問之三國誌：ガングリフォン ブレイズ：シルフィード

D31はまさに記念のリニューアル！　何の記念なのかは内緒ですけど、素晴らしき未来のために変わっていくのは確かです。というか人間30歳にもなるといろいろあるのよねぇ……って人間じゃないじゃん。とまあ、こんな感じでおもしろおかしく内容さらにパワーアップ！　買わなきゃ損するD31は4月21日発売です!!　リニュリニュと気軽に呼んで下さい！　うそ。街では恥ずかしいので放っておいて。

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!


電撃Capcom
CAPCOM
期待のRPG
●キャラクターデザイン・天野喜孝！ 大人のRPG、ついに公開！
エルドラドゲート
●全24キャラクターを完全網羅！ 基本システムもバッチリ解説
マーヴル VS. カプコン ニューエイジ オブ ヒーローズ
●プロデューサー本音コラムの最後をしめくくる！
カプコラム 最終回 岡本吉起氏
独占インタビューつき！
総監督 岡本吉起氏
プロデューサー 竹下博信氏
攻略
●全33キャラの使い方をしっかり攻略！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION
NBA2K
SegaGT
バイオハザード コード：ベロニカ 最短攻略フローチャート
これさえあればSランクは確実!! 最短クリアをめざすプレイヤー必携
新作
●オープニングストーリー初公開！
グランディアII
●12人のヒロインをタイプ別に紹介
センチメンタルグラフティ2
●アーケードで人気のマラカス音楽ゲームがDCに！
サンバDEアミーゴ
●人気シリーズ最新作登場
首都高バトル弐
ほか
東京ゲームショウ2000SPRING ネットワークだよ 全員集合！
DCの未来が見えた！ ネットワークを使った新しい遊びがここに！
好評発売中！
VOL.32
定価:550円(税込)
電撃 ドリームキャスト Dreamcast
©ILLUSTLATION:©YOSHITAKA AMANO.©CAPCOM.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. MARVEL:TM&©2000 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. STRIDER:©MOTO KIKAKU.©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. This video game has been produced under the license from Marvel Characters, Inc. ©SNK 2000©2000 GAME ARTS
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
1	23日	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800	RPG	
2	23日	プロ麻雀 極PLUS II <廉価版>	アテナ	¥2800	TBL	
3	23日	マネーアイドル・エクスチェンジャー<廉価版>	アテナ	¥1500	PZG	
4	23日	ザ・心理ゲーム6	ヴィジット	¥1500	ETC	
5	23日	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	¥5800	S・RPG	82
6	23日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	¥5800	FTG	
7	23日	天までジャック オドロキマメノキ大登亡!!	エニックス	¥5800	ACT	
8	23日	infinity(インフィニティ)	キッド	¥6800	AVG	132
9	23日	ウイニングポスト4 プログラム2000	コーエー	¥6800	SLG	
10	23日	筋肉番付VOL.2 ~新たなる限界への挑戦!~	コナミ	¥5800	SPG	131
11	23日	サンコレBEST HARD EDGE	サンソフト	¥2800	A・AVG	
12	23日	決めろ!!ヒーロー学園ー英雄に真実なしー	CSCメディアート	¥5800	SLG	
13	23日	真髄・碁仙人 弐號	J・ウイング	¥7800	TBL	
14	23日	汽車でGO!	タイトー	¥5800	SLG	139
15	23日	モンスターファームバトルカード	テクモ	¥5800	TBL	
16	23日	ワールドスタジアム4	ナムコ	¥5800	SPG	138
17	23日	Best of the Best ディスクワールド	メディアエンターテイメント	¥2800	AVG	
18	23日	Best of the Best フリートーク・スタジオ ~マリの気ままなおしゃべり~	メディアエンターテイメント	¥2800	SLG	
19	30日	音楽ツクールかなでーる2(廉価版)	アスキー	¥2800	ETC	
20	30日	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800	AVG	126
21	30日	K−1王者になろう!	エクシング・エンタテイメント	¥5800	SLG	126・187
22	30日	お見合いコマンドー バカップルにつっこみを	エニックス	¥5800	SLG	
23	30日	FIFA2000 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥4800	SPG	126
24	30日	アンジェリークヒストリー(限定スペシャルパッケージ)	コーエー	¥12000	ETC	
25	30日	ファミリープライス 1500円シリーズ KING OF BOWLING2~プロフェッショナル編~	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥1500	SPG	
26	30日	ファミリープライス 1500円シリーズ プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥1500	SPG	
27	30日	ファミリープライス 1500円シリーズ ワールドリーグサッカー	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥1500	SPG	
28	30日	NHL Blades of Steel 2000	コナミ	¥5800	SPG	
29	30日	実況ゴルフマスター2000	コナミ	¥5800	SPG	126
30	30日	ぷよぷよ通 決定盤(ザ・ベスト)	コンパイル	¥2800	PZG	
31	30日	SuperLite1500シリーズコットンオリジナル	サクセス	¥1500	STG	
32	30日	SuperLite1500シリーズザンファイン	サクセス	¥1500	STG	
33	30日	SuperLite1500シリーズモンキーヒーロー	サクセス	¥1500	RPG	
34	30日	SuperLite1500シリーズロードランナー2	サクセス	¥1500	ACT	
35	30日	Tony Hawk's PRO SKATER	サクセス	¥5800	SPG	
36	30日	必殺パチンコステーション8~CRかましの金ちゃん2&CRそれゆけ浜ちゃん2~	サンソフト	¥4900	SLG	
37	30日	必殺パチンコステーションクラシック2 遂に蘇る!!爆裂名機復活	サンソフト	¥3980	SLG	
38	30日	華蘭虎龍学園~むねきゅん編~	J・ウイング	¥2800	TBL	185
39	30日	ディスクダービー 名馬をつくろう!!	ダズ	¥5800	SLG	
40	30日	ガンバァール(ザ・ベスト)	ナムコ	オープン	STG	
41	30日	HEIWA Parlor! PRO ドルフィンリングスペシャル	日本テレネット	¥5200	SLG	187
42	30日	EVE ZERO	ネットビレッジ	¥6800	AVG	126
43	30日	EVE ZERO 限定版	ネットビレッジ	¥9800	AVG	
44	30日	ワーネバ・アイランド	リバーヒルソフト	¥5800	SLG	127

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
45	6日	右左(U−SA)	アートディンク	¥3800	PZG	127
46	6日	バスランディング2	アスキー	¥6800	SPG	
47	6日	バスランディング2 つりコン2同梱版	アスキー	¥11000	SPG	
48	6日	チェス2000	アンバランス	¥6800	TBL	
49	6日	マル安シリーズ③ ぐっすんおよよ	エクシング・エンタテイメント	¥1980	PZG	
50	6日	絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ	NECインターチャネル	¥6800	AVG	52・127
51	6日	信長の野望烈風伝withパワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	187
52	6日	遙かなる時空(とき)の中で	コーエー	¥6800	AVG	127
53	6日	遙かなる時空(とき)の中で プレミアムBOX	コーエー	¥8800	AVG	
54	6日	まぼろし月夜~月夜野綺譚~	シムス/加賀テック	¥5800	AVG	127
55	6日	プレイで覚えるシリーズ 世界史キーワードでるでる1800	ナガセ	¥2800	ETC	
56	6日	プレイで覚えるシリーズ 日本史キーワードでるでる1800	ナガセ	¥2800	ETC	
57	6日	TRL(THE RAIL LOADERS)	ビクトリー	¥5800	STG	127
58	13日	ガイアマスター 神々のボードゲーム	カプコン	¥4800	TBL	116・124
59	13日	BEST・WING 同級生麻雀	J・ウイング	¥2800	TBL	
60	13日	タイニーバレット	SCE	¥5800	ACT	
61	13日	デビルマン	バンダイ	¥5800	ACT	185
62	13日	BPSザ・チョイス THE NEXT TETRIS	ビーピーエス	¥2800	PZG	
63	13日	雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ	ビスコ	¥1500	TBL	
64	13日	雀じゃん恋しましょセパレート2 恋こいしましょ	ビスコ	¥1500	TBL	
65	13日	着信メロディだもん volume. 4	ビング	¥1980	ETC	
66	14日	THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix	オラシオン	¥4800	ETC	
67	20日	ウィザードリィ~DIMGUIL~	アスキー	¥6800	RPG	
68	20日	対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	アスキー	¥5800	SLG	
69	20日	スノボケラー	アトラス	¥3800	ETC	
70	20日	ポケラーDX(ピンク)	アトラス	¥3800	ETC	
71	20日	ポケラーDX(ブラック)	アトラス	¥3800	ETC	
72	20日	メカポケラー	アトラス	¥3800	ETC	
73	20日	~アートカミオン~双六伝	アフェクト	¥4800	TBL	
74	20日	K. O. −ザ・ライブ・ボクシング−(廉価版)	アルトロン	¥2800	SPG	
75	20日	閉鎖病院	ヴィジット	¥5800	ETC	
76	20日	OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800	RCG	
77	20日	ロックマンDASH2-エピソード2 大いなる遺産-	カプコン	¥5800	A・RPG	112
78	20日	Dancing Stage featuring Dreams Come True(仮)	コナミ	¥4980	ETC	
79	20日	華蘭虎龍学園~ぴゅあらぶ編~	J・ウイング	¥2800	TBL	
80	20日	われら密林探検隊!!	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800	SLG	
81	27月	フランベルジュの精霊	キッド	¥6800予定	AVG	
82	27日	筋肉番付~ROAD TO SASUKE~	コナミ	¥5800	ACT	
83	27日	サイレントヒル(コナミザベスト)	コナミ	¥2800予定	A・AVG	
84	27日	メタルギアソリッド インテグラル(コナミザベスト)	コナミ	¥2800予定	ACT	
85	27日	メタルギアソリッド(コナミザベスト)	コナミ	¥2800予定	ACT	
86	27日	SuperLite1500シリーズ Hooockey!	サクセス	¥1500	SPG	
87	27日	SuperLite1500シリーズ Castrol HONDA SuperBike Racing	サクセス	¥1500	RCG	
88	27日	SuperLite1500シリーズ DEEP FREEZE	サクセス	¥1500	STG	
89	27日	Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800	ACT	
90	27日	ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社/タカラ	¥6800	S・RPG	
91	27日	ドッチメチャ!	SCE	¥5800予定	SLG	
92	27日	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
93	27日	SIMPLE1500シリーズ Vol.28 THE ダンジョンRPG	D3パブリッシャー	¥1500	RPG	
94	27日	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5800	SLG	
95	27日	Major Wave1500シリーズ LATTICE(ラティス)	ヌーサイト	¥1500	STG	
96	27日	Major Wave1500シリーズ バトルマスター	ハムスター	¥1500	FTG	
97	27日	Major Wave1500シリーズ マスモンKIDS	ハムスター	¥1500	SLG	
98	27日	PANDORA MAX SERIES Vol. 3 ラピッシュ ブレイズン	パンドラボックス	¥1980	RPG	
99	27日	パカパカパッション2	プロデュース	¥5800	ETC	
100	4月	ブリガンダイン グランドエディション	イースリースタッフ	¥6800	S・RPG	
101	4月	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6800	SLG	224
102	4月	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	カプコン	¥5800	RPG	108
103	4月	プロ麻雀「兵」3	カルチャーブレーン	¥4980	TBL	
104	4月	RAYCRISIS(レイクライシス)	タイトー	¥5800	STG	
105	4月	FOUR/フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定	PZG	
106	4月	オーバキューン	ナムコ	未定	STG	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
107	2日	パーラーステーション(廉価版)	アクアルージュ	¥2800	SLG	
108	2日	Value 1500 The紫禁城	サンソフト	¥1500	PZG	
109	2日	Value 1500 The上海	サンソフト	¥1500	PZG	
110	2日	Value 1500 The龍龍	サンソフト	¥1500	PZG	
111	2日	ザ・ブルーマーリン	スターフィッシュ	¥2000	SLG	
112	2日	BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800	S・RPG	
113	11日	elan plus	ビスコ	¥2800	SLG	
114	11日	Best of the Best S・Q~サウンドキューブ~	メディアエンターテイメント	¥2800	PZG	
115	11日	Best of the Best ザ・ファミレス~史上最強のメニュー~	メディアエンターテイメント	¥2800	SLG	
116	11日	Best of the Best パチスロ帝王mini	メディアエンターテイメント	¥1800	SLG	
117	18日	~磁石で飛んじゃう!?~ピックスの大冒険	アフェクト	¥3400	ACT	
118	18日	BACK GAMMON 2000	アンバランス	¥6800予定	TBL	
119	18日	Dance Dance Revolution 3rd MIX(仮)	コナミ	未定	ETC	
120	18日	ビクトリーボクシング	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800	SPG	185
121	25日	アクエリアンエイジ~東京ウォーズ~	ESP/ブロッコリー	¥6800	TBL	
122	25日	メタルスラッグX	SNK	¥5800	STG	
123	25日	コンビ麻雀あわせうちWith「まぼろし月夜キャラクターズ」	ギャップス	¥2800	TBL	
124	25日	ポップンミュージック2(コナミザベスト)	コナミ	オープン	ETC	
125	25日	SuperLite1500シリーズ クイズ1	サクセス	¥1500	ETC	
126	25日	SuperLite1500シリーズ クイズ2	サクセス	¥1500	ETC	
127	25日	SuperLite1500シリーズ クイズ3	サクセス	¥1500	ETC	
128	25日	必殺パチンコステーション9 牛若とレミ	サンソフト	¥4900	SLG	
129	25日	Major Wave1500シリーズ ずっといっしょ	ハムスター	¥1500	SLG	
130	25日	Major Wave1500シリーズ バトルアスリーテス大運動会オルタナティブ	ハムスター	¥1500	SLG	
131	25日	Major Wave1500シリーズ ロードモナーク~新ガイア王国記~	ハムスター	¥1500	SLG	
132	25日	星界の紋章	バンダイビジュアル	¥6800	SLG	
133	25日	本格四人打プロ麻雀 麻雀王	童	¥1980	TBL	
134	5月上旬	バーチャル競艇2000	日本物産	¥6800	SPG	
135	5月上旬	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	バンダイ	¥7800	SLG	185
136	5月上旬	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち(限定版)	バンダイ	¥12800	SLG	
137	5月	イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	未定	TBL	
138	5月	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥3800	SLG	
139	5月	聖ルミナス女学院	エクシング・エンタテイメント	¥6800	AVG	
140	5月	Screen(仮)	キッド	¥6800予定	AVG	
141	5月	賭博黙示録カイジ	講談社	¥5800	ETC	
142	5月	Wu Tang	サクセス	未定	FTG	
143	5月	実況実名競馬ドリームクラシック	バンダイ	¥6800	SLG	
144	5月	~仙界大戦~仙界伝封神演義より	バンダイ	¥5800	RPG	
145	5月	ポケットデジモンワールド(仮)	バンダイ	¥2800	AVG	
146	5月	STREET BOADERS 2	マイクロキャビン	未定	ACT	
147	5月	マリオネットカンパニー2 Chu!	マイクロキャビン	¥6800	AVG	
148	5月	キラーバス	魔法 東京	¥5800	SPG	

●春以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
149	春	ケータイ・エディ	インクリメントP	¥5800	ETC	
150	春	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800	RPG	22
151	春	MACROSS PLUS−GAME EDITION−	翔泳社/タカラ	未定	STG	
152	春	コスモウォーリアー零	タイトー	未定	ACT	
153	春	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
154	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
155	春	プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6800	SLG	
156	春	PANDORA MAX SERIES Vol. 4Catch!~気持ちセンセーション~	パンドラボックス	¥1980	AVG	
157	春	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定	S・RPG	
158	春	スーパーロボット大戦α(限定版)	バンプレスト	¥9800予定	S・RPG	
159	春	爆流	フジミック	¥5800	SPG	
160	春	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定	ETC	
161	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定	S・RPG	
162	6月1日	マル安シリーズ④海底大戦争	エクシング・エンタテイメント	¥1980	STG	
163	6月15日	オズの魔法使い~Another World~Rung Rung	アフェクト	¥3000	AVG	
164	6月22日	スラップハッピーリズムバスターズ	アスク	¥4800	ACT	
165	6月22日	SuperLite1500シリーズ おえかきパズル3	サクセス	¥1500	PZG	
166	6月22日	SuperLite1500シリーズ クロスワード2	サクセス	¥1500	PZG	
167	6月22日	SuperLite1500シリーズ 数独3	サクセス	¥1500	PZG	
168	6月22日	SuperLite1500シリーズ ナンクロ3	サクセス	¥1500	PZG	
169	6月22日	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800	AVG	194
170	6月29日	Major Wave1500シリーズ EGG	ハムスター	¥1500	SLG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

171	6月29日 Major Wave1500シリーズ マスター・オブ・モンスターズ〜紺の賢者達〜	ハムスター	¥1500／SLG	
172	6月29日 Major Wave1500シリーズ ラブ・ゲーム〜わいわいテニス〜	ハムスター	¥1500／SPG	
173	6月下旬 どこでもハムスター2(ちゅ〜)	ベック	¥3800／SLG	
174	6月 砂のエンブレイス〜エディンの里のネーブル〜	アイディアファクトリー	未定／RPG	
175	6月 City Bravo!〜ビジネス編〜	アルトロン	未定／SLG	
176	6月 ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4800／SLG	
177	6月 小さな王国物語 LITTLE KINGDOM STORY	ケイエスエス	¥4800予定／SLG	
178	6月 Value1500 ダブルイーグル	サンソフト	¥1500／SPG	
179	6月 キミにSteady	シーディーブロス	¥5800／SLG	
180	6月 アコンカグア	SCE	未定／AVG	176
181	6月 ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉	トンキンハウス	未定／RPG	
182	6月 ベストプライス 黒ノ十三	トンキンハウス	¥2500／AVG	
183	6月 サラリーマン金太郎 The Game	バンダイ	¥3800／AVG	
184	6月 名探偵コナン 3人の名推理	バンダイ	未定／AVG	
185	6月 PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800予定／ACT	
186	6月 作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥3200／ETC	
187	6月 ディオラムス	PONOS	未定／TBL	
188	6月 大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800／TBL	
189	7月6日 お水の花道	ポニーキャニオン	¥6800／SLG	
190	7月19日 ファイナルファンタジーIX	スクウェア	未定／RPG	14
191	7月 ARTDINK BEST CHOICE ラグナキュール	アートディンク	¥2800／RPG	
192	7月 ラグナキュールレジェンド	アートディンク	未定／RPG	172
193	夏 RPGツクール4	アスキー	¥6800／ETC	
194	夏 音楽ツクール3	アスキー	未定／ETC	
195	夏 ペルソナ2 罰	アトラス	¥6800／RPG	
196	夏 鈴木爆発	エニックス	未定／ETC	
197	夏 人魚の烙印	NECインターチャネル	未定／S・RPG	186
198	夏 フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル	¥6800予定／AVG	
199	夏 恋愛麻雀「フェイバリット」	カルチャーブレーン	¥4800予定／TBL	
200	夏 マエストロムジーク(仮)	グローバル・A・エンタテインメント	未定／ETC	187
201	夏 沈黙の艦隊	講談社	¥5800予定／S・RPG	
202	夏 がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	未定／SPG	
203	夏 ビートマニア BEST HITS(仮)	コナミ	未定／ETC	
204	夏 ビシバシスペシャル3	コナミ	未定／ETC	
205	夏 ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
206	夏 RCでGO!	タイトー	未定／SLG	185
207	夏 タツノコファイト	タカラ	未定／FTG	50
208	夏 Lowrider Hop&Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
209	夏 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
210	夏 SD ガンダムG GENERATION-3(仮)	バンダイ	未定／SLG	
211	夏 青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800／SLG	
212	夏 悠久組曲	メディアワークス	未定／AVG	
213	10月 PS ZOIDS(仮)	トミー	¥3980／SLG	187
214	秋 チューニングカーレース	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
215	冬 Sister Princess	メディアワークス	未定／AVG	
216	2000年 エムブレムサーガ	アスキー	未定／S・RPG	
217	2000年 機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	未定／RPG	
218	2000年 FAVORITE DEAR 純白の預言者	NECインターチャネル	未定／SLG	
219	2000年 ナイトメアクリーチャーズII(仮)	コナミ	未定／ACT	
220	2000年 ガンホーブリゲイド	トミー	¥6800／SLG	
221	2000年 カムライ−神来−	ナムコ	未定／RPG	
222	2000年 テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	
223	2000年 蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
224	2000年 バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

225	未定 SHOUGUN(仮)	アスク	未定／ETC	
226	未定 東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
227	未定 ブレイドアーツ	エニックス	未定／AVG	
228	未定 BLACK／MATRIX ＋	NECインターチャネル	未定／S・RPG	
229	未定 メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
230	未定 カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
231	未定 レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
232	未定 本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
233	未定 ARKS1000〜目指せ! 究極の召還士〜(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
234	未定 エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	46
235	未定 ビートマニア APPEND GOTTAMIX2(仮)	コナミ	未定／ETC	
236	未定 Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800／ACT	
237	未定 ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCE	未定／TBL	
238	未定 ジェレミー・マクグラス スーパークロス2000	タイトー	未定／RCG	
239	未定 駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
240	未定 Q極クイズ こたえてプリ〜ズ	Tears	未定／PZG	
241	未定 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
242	未定 LOVE GAME'S plus〜かなり対戦テニス〜(仮)	Tears	未定／SPG	
243	未定 SIMPLE1500シリーズ Vol.X THEシューティング(仮)	D3パブリッシャー	¥1500／STG	
244	未定 Major Wave1500シリーズ SWING	ハムスター	¥1500／PZG	
245	未定 PANDORA MAX SERIES Vol. 5 リストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
246	未定 PANDORA MAX SERIES Vol. 6 闇の蛹(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980／AVG	
247	未定 戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	

PlayStation2

●3月発売予定のソフト

248	23日 I. Q REMIX +	SCE	¥5800／PZG	126
249	23日 ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800／SPG	97・124
250	30日 撞球 ビリヤードマスター2	アスク	¥5800／SPG	
251	30日 ドライビング・エモーション TYPE-S	スクウェア	¥6800／RCG	88・126
252	30日 DEAD OR ALIVE 2	テクモ	¥6800／FTG	34
253	30日 鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	¥6800／FTG	66・123

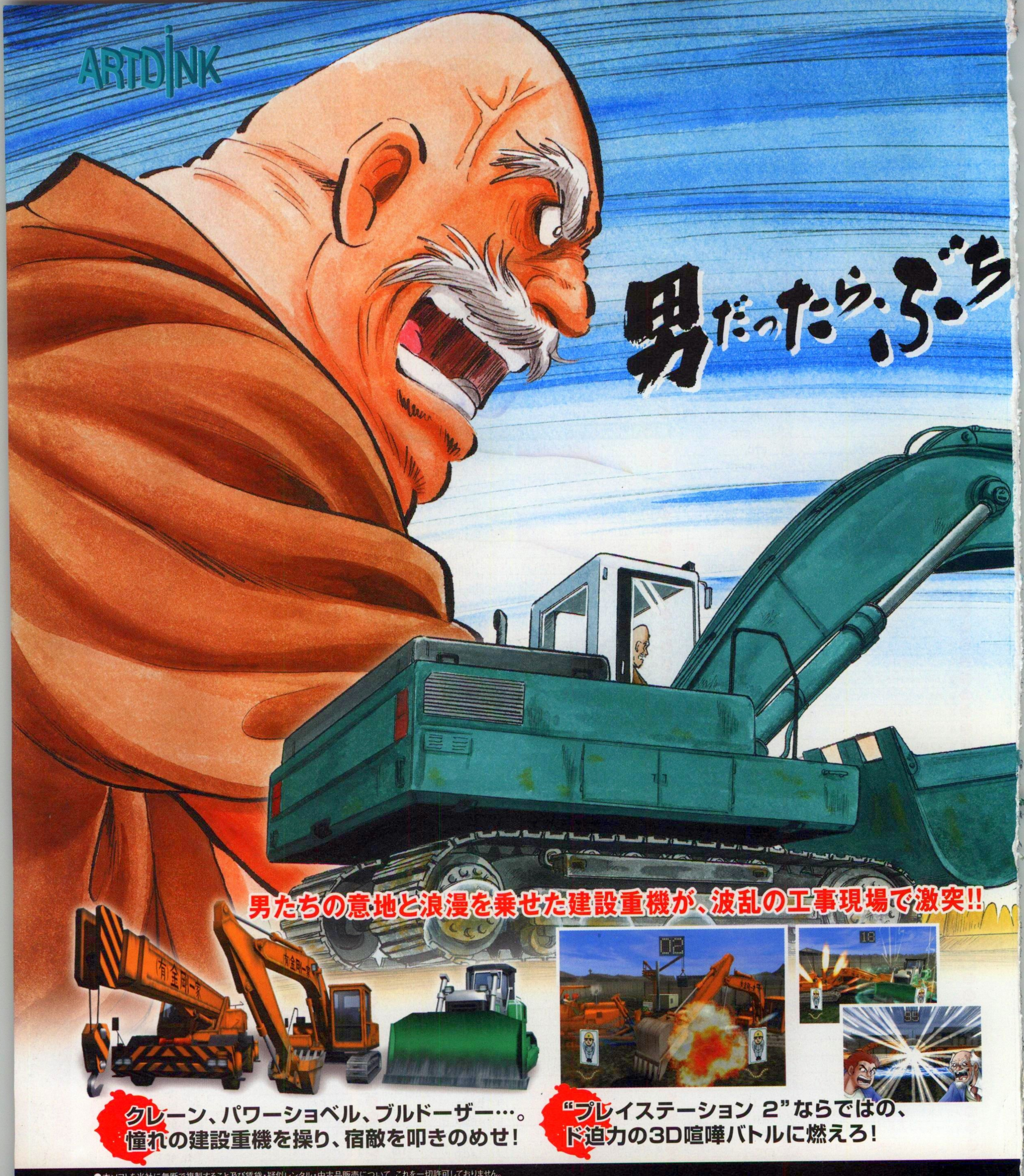
●4月以降発売予定のソフト

254	4月13日 スカイサーファー	アイディアファクトリー	¥5800／SPG	185
255	4月13日 永世名人IV	コナミ	オープン／TBL	
256	4月13日 グラディウスIII&IV〜復活の神話〜	コナミ	オープン／STG	182
257	4月13日 麻雀やろうぜ! 2	コナミ	オープン／TBL	
258	4月27日 Primal Image Vol.1	アトラス	¥5800／ETC	
259	4月27日 EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	¥6800／RPG	166
260	4月 アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	
261	4月 スノーボード・スーパークロス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／SPG	
262	4月 EXビリヤード	タカラ	¥5800／TBL	
263	5月25日 フレースヴェルグ	ガスト	未定／RCG	
264	春 WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
265	春 ØSTORY(ラブストーリー)	エニックス	¥7800／AVG	178
266	春 XFIRE(クロスファイア)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT	
267	春 真・三國無双	コーエー	未定／ACT	38
268	春 実況パワフルプロ野球7	コナミ	未定／SPG	42
269	春 実況ワールドサッカー2000	コナミ	オープン／SPG	180
270	春 ストリート麻雀トランス 麻神2	サンソフト	¥5800／TBL	
271	春 劇空間プロ野球	スクウェア	¥6800／SPG	96
272	6月1日 建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!	アートディンク	¥6800／ACT	187
273	6月下旬 ライゼリート〜エフェメラルファンタジア〜	コナミ	未定／RPG	174
274	6月 鄭問之三國誌(チェンウェンノサンゴクシ)	カプコン/ゲームアーツ	未定／SLG	
275	7月 ドリームオーディション	ジャレコ	未定／ETC	
276	7月 マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	
277	8月 グラップラー刃牙(仮)	トミー	¥6800／FTG	
278	8月 マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定／SPG	
279	9月 RED(仮)	コナミ	未定／SLG	30
280	夏 栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	未定／SLG	
281	夏 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
282	夏 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
283	夏 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
284	夏 サーフロイド(仮)	アスキー	未定／SPG	
285	夏 AQUAQUA	イマジニア	未定／PZL	
286	夏 Might & Magic(仮)	イマジニア	未定／RPG	
287	夏 鬼武者	カプコン	未定／未定	
288	夏 ガングリフォン ブレイズ(仮)	カプコン/ゲームアーツ	未定／STG	
289	夏 シルフィード(仮)	カプコン/ゲームアーツ	未定／STG	
290	夏 がんばれニッポン! オリンピック2000	コナミ	未定／SPG	
291	夏 オールスター・プロレスリング	スクウェア	未定／SPG	184
292	夏 TVDJ	SCE	未定／ETC	
293	夏 SPLASH DIVE	SCE	未定／ACT	
294	夏 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／RCG	
295	夏 UNiSON(仮)	テクモ	未定／ACT	
296	夏 ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	170
297	夏 東大将棋 四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	
298	秋 チューニングカーレース(仮)	エム・ティー・オー	¥5800／RCG	
299	秋 アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
300	秋 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
301	秋 電線(仮)	SCE	未定／ACT	
302	秋 ボクと魔王(仮)	SCE	未定／RPG	
303	冬 花と太陽と雨と	アスキー	未定／A・AVG	
304	冬 Rally Hard(仮)	イマジニア	未定／RCG	
305	冬 ダーククラウド	SCE	未定／RPG	
306	冬 ポポロクロイス物語III(仮)	SCE	未定／RPG	
307	2000年 上海フォーエレメント	サンソフト	未定／PZG	187
308	2000年 チョロQ HG(仮)	タカラ	未定／RCG	
309	2000年 マジカルスポーツ キラーバス2	魔法 東京	未定／SPG	
310	2001年春 ファイナルファンタジーX	スクウェア	未定／RPG	
311	2001年夏 ファイナルファンタジーXI	スクウェア	未定／RPG	
312	2001年 Typhoon(仮)	イマジニア	未定／SLG	
313	2001年 Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	

●発売日未定のソフト

314	未定 ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定／SLG	
315	未定 サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／STG	
316	未定 プロ麻雀 極 NEXT	アテナ	未定／TBL	
317	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／RCG	
318	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／未定	
319	未定 新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定／SPG	
320	未定 ファイティング イリュージョン K-1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／SPG	
321	未定 峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定／RCG	
322	未定 エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／A・RPG	
323	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／RPG	
324	未定 バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／ETC	
325	未定 BBD2000(仮)	エニックス	未定／SLG	
326	未定 Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／ETC	
327	未定 バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／A・AVG	
328	未定 マキシモ(仮)	カプコン	未定／A・AVG	
329	未定 クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800／PZG	
330	未定 戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800／TBL	
331	未定 ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800／SLG	
332	未定 玉繭物語2(仮)	元気	未定／RPG	
333	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／S・RPG	
334	未定 ZOE(仮)	コナミ	未定／AVG	
335	未定 ワルプルギスの昼と夜(仮)	コナミ	未定／AVG	
336	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定／SPG	
337	未定 バウンサー	スクウェア	未定／ACT	
338	未定 WRC(仮)	スパイク	未定／RCG	
339	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
340	未定 井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／TBL	
341	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
342	未定 EXTERMINATION	SCE	未定／ACT	
343	未定 グランツーリスモ2000	SCE	¥5800予定／RCG	
344	未定 L'Arc〜en〜Ciel(仮)	SME	未定／ETC	
345	未定 立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定／ACT	
346	未定 電車でGO! シリーズ(仮)	タイトー	未定／SLG	
347	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／TBL	
348	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
349	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
350	未定 レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定／SPG	
351	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
352	未定 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	未定／TBL	
353	未定 500GP(仮)	ナムコ	未定／RCG	
354	未定 BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定／FTG	
355	未定 BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／ACT	
356	未定 機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／ACT	
357	未定 パイロットになろう! 2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SLG	
358	未定 F-1(仮)	ビデオシステム	未定／RCG	
359	未定 爆流2(仮)	フジミック	未定／SPG	
360	未定 ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定／SLG	
361	未定 FX・パイロット(仮)	ローカス	未定／STG	
362	未定 ソウルサーフィン(仮)	童	未定／ACT	

※『ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち』(エニックス)は、5月末日までに発売される予定です。


ARTDINK
男だったらぶち
男たちの意地と浪漫を乗せた建設重機が、波乱の工事現場で激突!!
クレーン、パワーショベル、ブルドーザー…。
憧れの建設重機を操り、宿敵を叩きのめせ!
"プレイステーション 2"ならではの、
ド迫力の3D喧嘩バトルに燃えろ!


PlayStation 2
ギじろ!!
工事現場に意地をぶつけろ、魂を燃やせ。
巨匠・本宮ひろ志作画のキャラクターが
ふるえる心を熱くさせる、熱血硬派なアクション巨篇。
命をはった建設重機喧嘩バトルに
金剛隼人の青春が
いま、燃え上がる!!
隼人「…松葉山!! 松葉山珠之丞
くん!!」
建設重機喧嘩バトル
ぶちギレ金剛!!
2000年 5月発売予定 予定標準価格6,800円(税抜)
DVD ROM
キャラクターデザイン:本宮ひろ志 ©2000 ARTDINK. All Rights Reserved.
PlayStation 2
ARTDINK
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク



PlayStation Vol.140
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年4月14日発行（隔週金曜日発行）第6巻第10号通巻136号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8…05東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)52… 編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円
本体467円
T1124602040499

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-4／14

・黒えんぴつで**はっきり**書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【記入例】
09 30 7
012,254

【1】 【2】 【3】 【4】 歳 【5】

【6】 【7】 【8】 【9】 , , 【10】

【11】 持っているハードの ○ 印を塗りつぶしてください

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

【12】 , , 【13】 , ,

【14】 , 【15】 , ,

【16】 ゲーム名

ゲーム名

【17】 , , 【18】 【19】 【20】 , 【21】 ,

【22】 【23】 , 【24】 【25】

【26】 購入したソフトの ○ 印を塗りつぶしてください

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮

⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚

ここにはなにも書かないでください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

郵便はがき

101-8305

おそれいりますが
50円切手を
はってください

東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.140」係行

住所	〒　都道府県
氏名	フリガナ　☎（　　）

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

106

差出有効期間
平成13年2月
28日まで

切手不要

102-8727

(受取人)
東京都麹町局私書箱第82号
(東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

1028727

0

(キリトリ線)

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

目標達成!!
グングン伸びる!

C570係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
(ボールペンで強くハッキリとお書きください。)

住所	□□□-□□□□ フリガナ
氏名	フリガナ
☎	( )
年令	
性別	